WEIRD TALES COLLECTION



XBOX 360
EXCLUSIVE EDITION

SOBREVIVE A LA
OSCURIDAD

LA AVENTURA
PASO A PASO

LOS SECRETOS
MÁS OSCUROS

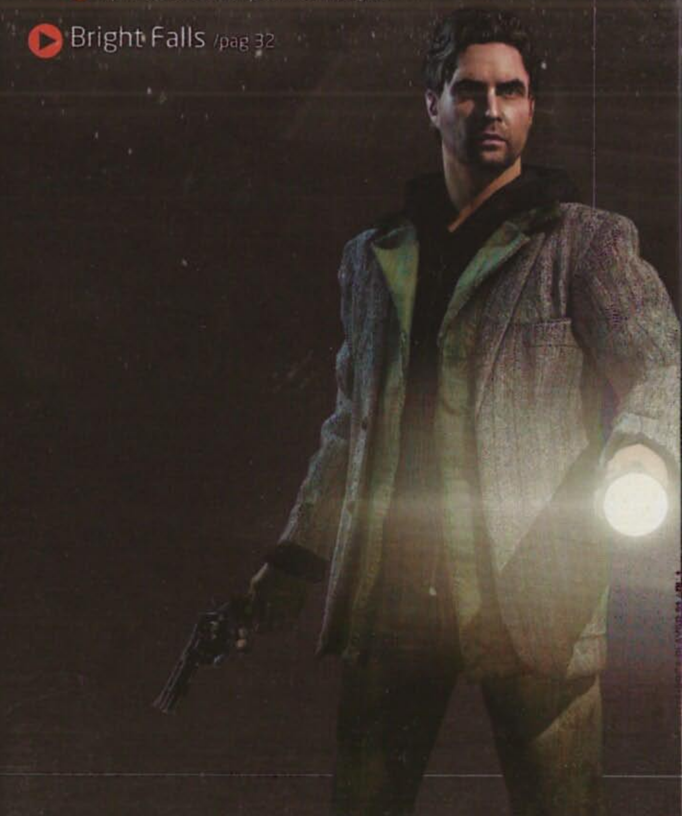
ALAN WAKE



MARCA player



CONTENIDOS



ALAN WAKE

LA NARRATIVA MÁS PODEROSA SE MEZCLA CON LA ACCIÓN MÁS INTENSA PARA CREAR UN THRILLER ÚNICO.

Seis han sido los años de desarrollo de este título venido de tierras finlandesas. Los magos de Remedy Software han sido los responsables de dar vida a *Alan Wake* y al peculiar mundo que les rodea. Se trata de un thriller con predominio de la acción en el que tendremos que enfrentarnos a una misteriosa oscuridad que parece haber poseído a toda una población, con un objetivo cuanto menos incierto.

Es uno de los juegos más esperados de los últimos años, en exclusiva para la consola blanca de Microsoft (aunque en un principio estuviera planeado también su lanzamiento en ordenadores de sobremesa). Una interesante propuesta que promete sumergirnos en una de las historias más intensas de los últimos años, con una ambientación que recuerda poderosamente a Twin Peaks y una jugabilidad con toques de títulos como *Silent Hill* o *Max Payne* (anterior saga de la compañía responsable de este juego). A todas luces una experiencia única que merece la pena ser vivida.



Por Juan 'XCast'

HISTORIA

AVISO

SIN SPOILERS

Hemos confeccionado esta guía con la intención de ayudar a los jugadores a superar cada una de las situaciones que esconde Alan Wake. No encontraréis detalles sobre la trama en las próximas páginas, por lo que podréis ojear sin temor a que estas páginas os revienten alguna de las muchas sorpresas que esconde el título de Remedy.

Historia

De estrella a héroe

Alan es un escritor de éxito que cuenta sus libros por bestsellers. Desgraciadamente tiene un problema, está en un vacío de inspiración que le ha vuelto aún más inestable e irascible. Por esto decide, junto a sus amada esposa, Alice, trasladarse a un pequeño pueblo del noreste de Estados Unidos. Éste responde al nombre de Bright Falls y parece el entorno perfecto para descansar y poco a poco volver a recuperar la inspiración.

Lo que no sabe el escritor es que su mujer tiene otros planes, y estos pasan por poner a escribir a Alan. Nuestro protagonista no se lo toma demasiado bien y sale de la cabaña que parece ser su nuevo hogar.

Mientras se aleja, las luces de la construcción se apagan y se oye a Alice gritar (pues tiene fobia a la oscuridad). Entonces Alan se apresura a volver rápidamente a donde dejó a su esposa, pero lo único que encuentra es una barandilla rota junto al borde del majestuoso Cauldron Lake. Es entonces cuando se tira al agua para rescatar a su esposa y...

Lo siguiente que recuerda el escritor es despertarse en una cuneta en los alrededores del pueblo, con su coche estrellado, solo y con muchas dudas pululando por su cabeza. ¿Qué hace Alan ahí? ¿Qué ha pasado con su mujer? ¿Qué es esa extraña presencia que parece presidir cada una de nuestras decisiones? ¿Porqué encontramos páginas de un libro que no recordamos haber escrito, pero que describe los hechos futuros? Estas respuestas, y mucho más en las próximas horas de juego.

Los personajes

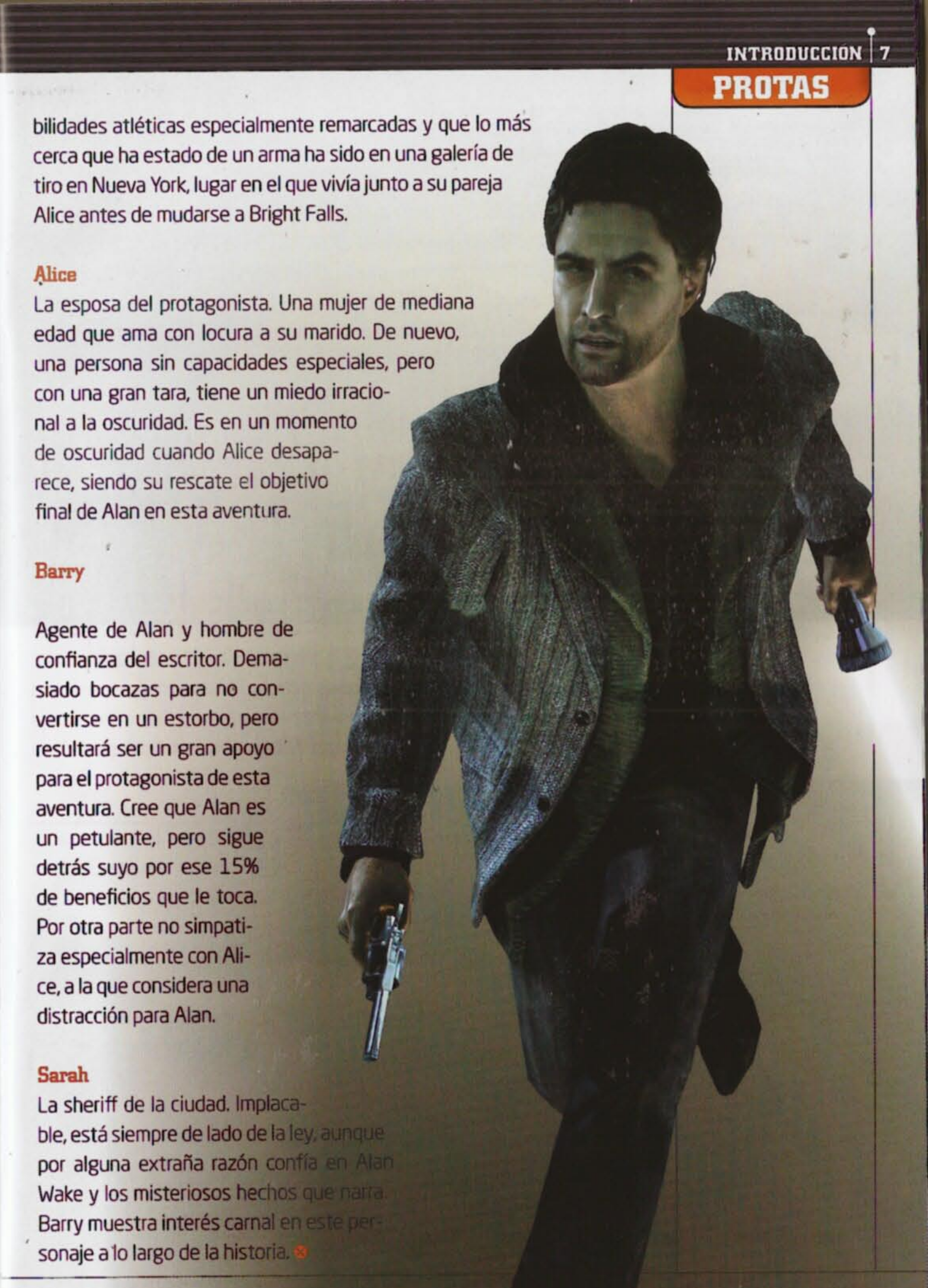
Los protagonistas de la historia

Es obvio que Alan Wake es el personaje central de la trama, pero la galería de secundarios de este título es digna de mención por su carisma e importancia para la trama.

Alan Wake

Un escritor con problemas para controlar su comportamiento que en tiempos pasados se dió a mil y un vicios en pos de la promoción de su obra, que se cuenta casi exclusivamente por bestsellers. Un tipo normal, sin habilidades atléticas especialmente remarcadas y que lo más cerca que ha estado de un arma ha sido en una galería de tiro en Nueva York, lugar en el que vivía junto a su pareja Alice antes de mudarse a Bright Falls.

PROTAS



Alice

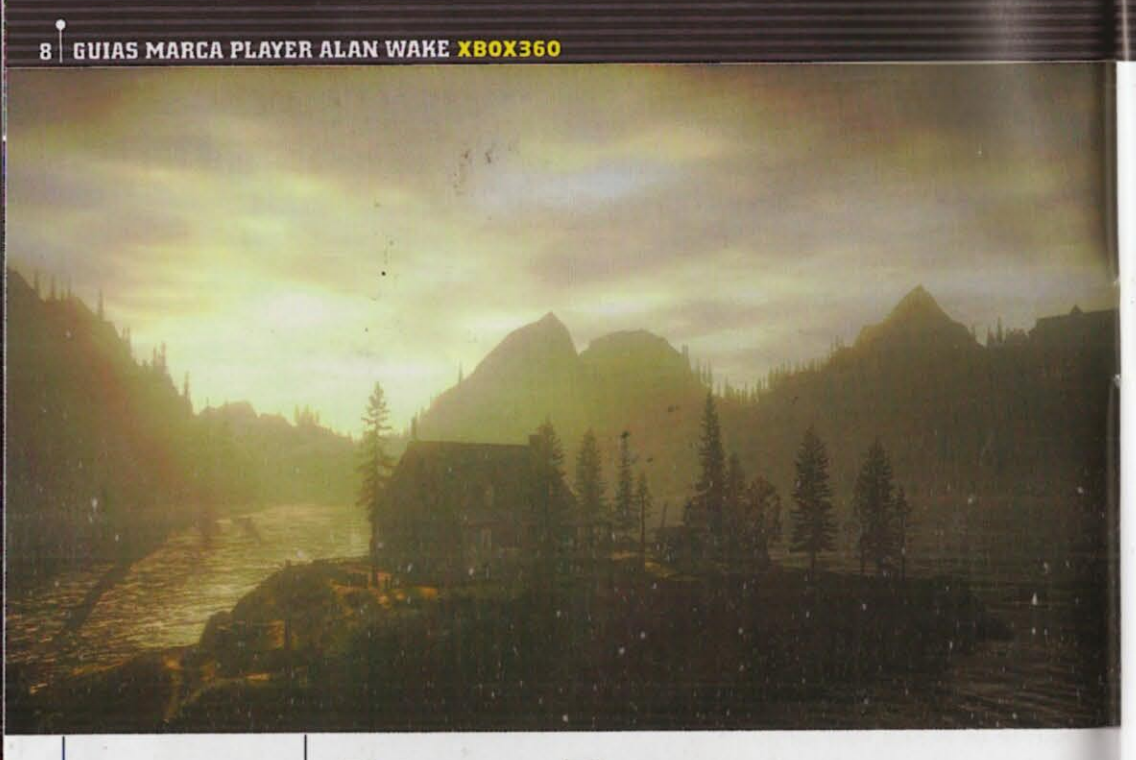
La esposa del protagonista. Una mujer de mediana edad que ama con locura a su marido. De nuevo, una persona sin capacidades especiales, pero con una gran tara, tiene un miedo irracional a la oscuridad. Es en un momento de oscuridad cuando Alice desaparece, siendo su rescate el objetivo final de Alan en esta aventura.

Barry

Agente de Alan y hombre de confianza del escritor. Demasiado bocazas para no convertirse en un estorbo, pero resultará ser un gran apoyo para el protagonista de esta aventura. Cree que Alan es un petulante, pero sigue detrás suyo por ese 15% de beneficios que le toca. Por otra parte no simpatiza especialmente con Alice, a la que considera una distracción para Alan.

Sarah

La sheriff de la ciudad. Implacable, está siempre de lado de la ley, aunque por alguna extraña razón confía en Alan Wake y los misteriosos hechos que narra. Barry muestra interés carnal en este personaje a lo largo de la historia.



Paso a Paso:

Stephen King dijo una vez que las pesadillas no hace falta explicarlas.

EPISODIO UNO: PESADILLA

Comenzó con un sueño... Una desafortunada catástrofe, una sorpresa inesperada... Un escritor sufriendo el acoso de una sombra armada. El primer objetivo es llegar al faro, aunque sólo hay un camino para llegar allí, siguiendo las luces. Estos primeros compases sirven como práctico tutorial para los controles y las habilidades del protagonista.

Así llegaremos hasta el primer contacto con un personaje secundario, dejándonos a nosotros dentro de una cabaña. Allí tendremos que soportar una incómoda mirada hasta que una puerta se habrá para, por fin, encontrar nuestra salida. Tras esto, la luz vuelve a guiar nuestros pasos... ¡y de qué manera! En estos momentos aprenderemos la mecánica de combate y nos enfrentaremos a las primeras luchas del juego, aunque pudiendo pasar de largo. Una pequeña carrera hasta el faro nos llevará a la siguiente localización.

Es turno de un pequeño paseo en barcaza. Disfrutemos de las vistas mientras nuestro transporte nos lleva a Bright Falls.

La siguiente parada será el bar del pueblo, donde hemos quedado con nuestro nuevo casero, Carl Stucky. Podremos interaccionar con varios lugareños y objetos, aunque nuestro objetivo es el servicio. Allí nos darán las llaves de nuestro nuevo hogar y próximo destino, la cabaña del lago Cauldron. Al llegar allí deberemos activar el generador, en una cabaña en la parcela de esta pequeña isla. Al hacerlo veremos cómo llega la noche y Alice nos reclama en el interior. Allí nos ha preparado una sorpresa que acaba precipitando los acontecimientos.

Lo siguiente que Alan recuerda es despertarse en un coche estrellado, en medio de una noche cerrada y con una herida en la cabeza. El camino a seguir comienza a la izquierda del coche y sigue bajando por la ladera de nuevo a la izquierda. Aquí será nuestro primer contacto con las páginas de un libro, Departure. Dichoso libro. Seguimos bajando hasta superar una valla y allí nos enfrentaremos de nuevo a las sombras. Lo encontraremos a la izquierda de la entrada.

Siguiendo por el camino llegaremos a una cabaña donde encontraremos una linterna y una pistola. Al salir nos las veremos con dos enemigos. Atención a las flechas amarillas, nos llevarán a alijos de suministros. Debemos desactivar la valla electrificada para seguir adelante. Al hacerlo un nuevo enemigo nos saldrá al paso. Bajaremos después por la derecha. Tras cruzar las rocas, dos nuevos enemigos nos harán frente, siendo capaces de lanzar cuchillos. Atentos a la larga distancia.

PESADILLA

SECRETOS

MUCHO MÁS

Alan Wake es mucho más que una simple historia. Se trata de todo un mundo creado especialmente para la ocasión, y como tal su universo abarca una variedad de contenidos más allá de la línea argumental principal.

• Por esto Remedy Software se ha encargado de dar vida a Bright Falls a través de los cientos de secretos que se esconden en sus seis episodios. Será una constante búsqueda de objetos, repleta de extras.



PESADILLA

Después subiremos un par de rocas hasta llegar a una zona con troncos apilados. Subiendo a los troncos de la izquierda, caja de suministros. Avanzaremos por la derecha, hasta llegar a los postes. Allí habremos de girar 90 grados y seguir entre las pilas hasta la luz verde. Ahora nos espera una batalla contra tres enemigos. Una bengala solucionará el problema. En la cabaña a su derecha hallaremos una escopeta. Al volver al interruptor se nos permitirá mover unos troncos hasta convertirlos en un pasillo gracias al que seguiremos avanzando. Para llegar a ellos tendremos que subir por la escalera detrás nuestro y cruzar el abismo. Allí seguiremos el camión (suministros tras la cabaña con luz). Al poco nos cruzaremos con otra pareja de enemigos que pueden ser evitados encendiendo rápidamente el generador junto a ellos. Al avanzar, una serie de patrullas se abalanzarán sobre nosotros. Lo mejor, correr hasta la cima de la colina. Una vez allí, tras bajar una repisa, a la izquierda encontraremos suministros.

A la derecha, un nuevo grupo deberá ser pasto de nuestras bengalas, y seguiremos hasta una nueva valla. En la cabaña habrá varios suministros, perfectos para prepararnos para el enfrentamiento final del nivel, Carl Stucky. Tras pulsar el interruptor y adentrarnos tras la verja este personaje se enfrentará a nosotros acompañado de varios enemigos. Primero debilitaremos a Carl para, cuando el resto de enemigos se acerque, usar las bengalas. Tras esto volveremos a Carl y no deberíamos tardar mucho en matarlo. Al abrir la puerta sólo nos quedará avanzar hasta la gasolinera y entrar en ella para completar el episodio.

LA LUZ ES LA SALUD
El sistema de salud de Alan Wake se basa en una barra de energía alrededor del radar. Esta decrecerá con cada ataque, pero aumentará si no recibimos daños durante cierto tiempo. Para recargarla completamente (y de paso salvar partida), debemos colocarnos bajo una de las farolas del juego.



POSEÍDOS

EPISODIO DOS: POSEÍDOS

Nos trasladamos a Nueva York, a una parte conversacional en la que se desvelará un poco más de la relación entre Alan y su mujer.

Tras esto volvemos al presente, a Bright Falls, de día y en la comisaría del pueblo. La sheriff nos espera a la izquierda de la sala en la que nos encontramos. Tras la conversación toca abandonar el lugar, siguiendo las instrucciones que se nos brindan. En la parte trasera encontraremos lo que nos indican, tras lo cual iremos a la salida principal y abandonaremos el lugar para trasladarnos a otro emplazamiento. Allí tan solo tendremos que hablar con Rusty, en la parte trasera de la cabaña, y luego llevarle el formulario que hallaremos en el interior de la construcción.

Un nuevo cambio de emplazamiento nos sitúa en pleno bosque y en mitad de la noche. Parece que la cosa va a volver a ponerse fea. Saldremos de la cabaña y nos dirigiremos a la parte inferior, siguiendo el camino. De pronto un flash y de nuevo la oscuridad hará acto de aparición. En este caso atacando en la lejanía a Rusty. Habrá que correr para ayudarlo. Cuando hablemos con él nos pedirá ir a la cabaña de enfrente, al llegar veremos que nuestro esfuerzo ha sido en balde, tanto que Rusty será nuevamente atacado por la oscuridad y un par de enemigos nos saldrán al paso cuando intentemos ayudarle. Para cuando lleguemos, Rusty será un enemigo, hay que matarlo. Es rápido, lo mejor será seguirle con la vista hasta que se acerque y sea vulnerable a nuestra linterna. Al vencerlo una dupla de enemigos normales aparecerá que no deberían suponernos un problema.

RADAR
En la esquina superior izquierda veremos un radar que nos indicará a cada momento la dirección que debemos seguir para llegar al siguiente objetivo en nuestro avance. No mostrará enemigos, objetos ni lugares de interés, pero en los bosques de Bright Falls será de gran ayuda.



POSEÍDOS

SECRETOS

TERMOS DE CAFÉ

Dispersas por cada escenario encontraremos 100 termos de café. Algunos son obvios. Otros están escondidos, por todo el mapa.

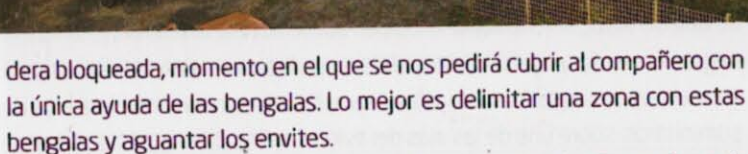
LINTERNAS

Para vencer a los enemigos primero debemos desarmarlos con la luz de nuestra linterna. Ésta requiere pilas para funcionar, aunque se recarga tras un tiempo sin usarla. Saber administrarla es básico para conseguir avanzar en el título de Remedy. Durante la aventura encontraremos tres tipos diferentes.

Después bajaremos por las escaleras de madera hacia un nuevo camino por el bosque. Girando a la izquierda encontraremos otras escaleras descendentes. Al llegar abajo nuestro objetivo, Lover´s Peak está a la derecha, pero siguiendo recto entraremos en una cueva donde hallaremos una caja de suministros. En el camino hacia Lover´s Peak encontraremos un paquete de pilas en una cabina telefónica. Es una trampa, mejor evitarlo.
Seguiremos a través de un puente y luego tomaremos el camino de la derecha. Todo se oscurecerá presagiando el siguiente enfrentamiento, en el que uno de los enemigos tendrá un aguante extraordinario. Al vencerlos encontraremos una escopeta y munición justo a nuestra espalda, en una pequeña colina iluminada.
De vuelta al camino principal, nada más pasar por el árbol marcado por el rayo, tres nuevo enemigos nos acecharán desde la izquierda. Si nos entretenemos en esta zona no pararán de aparecer enemigos. Llegaremos hasta cruzar un nuevo puente de madera. Al seguir hacia delante, un nuevo grupo de enemigos nos sorprenderá. Lo mejor es retroceder y dejar que se acerquen desde el frente, controlando las armas arrojadizas que nos lancen. Al avanzar, llegaremos a una valla. La pasaremos saltando por su izquierda. Poco después llegaremos a un teleférico en el que nos espera una sorpresa y una nueva arma, las bengalas.
En este punto perderemos la pistola y tendremos que apoyar al personaje que nos acompañará. Nada que nos vaya a suponer excesivo problema. Deberemos seguir a nuestro partenaire hasta llegar a una puerta de ma-







dera bloqueada, momento en el que se nos pedirá cubrir al compañero con la única ayuda de las bengalas. Lo mejor es delimitar una zona con estas bengalas y aguantar los envites.
Tras subir veremos una puerta coronada por un corazón. Eso es Lover´s Peak. Allí nos espera un duro reto en el que tendremos que aguantar varias oleadas de enemigos tan sólo con nuestra linterna y las bengalas. Lo mejor es tener un ojo a los momentos de cinemáticas, y dejar bengalas en el suelo en esa zona para cubrir nuestras espaldas.
Tras la escena deberemos seguir hacia el frente (aunque detrás nuestro hallaremos una caja de suministros en una cueva). Cruzaremos dos troncos sobre el río hasta llegar a una nueva zona boscosa, plagada de trampas para osos en el suelo. Atentos a donde pisamos, porque podríamos tener problemas si avanzamos sin atención. No encontraremos enemigos, por lo que con seguir el camino debería valer.
Después volveremos a cruzar el río por un tronco, tras lo que un grupo de cuatro poseídos nos atacará. En este caso son más rápidos de lo habitual y buscarán nuestra espalda. Lo mejor, las bengalas y medicina de plomo. En esta zona, dependiendo de nuestra celeridad, nos las veremos con varios grupos más de enemigos, de las mismas características que el primero. Deberemos subir por un tronco y allí usar una bengala al llegar al generador, acto seguido encenderlo y luego acabar con los enemigos.
Al avanzar llegaremos a una zona con un avión estrellado, las manchas

FLECAS AMARILLAS

Las cajas de suministros están dispersas por el mapa y señaladas mediante una pintura fotosensible de color amarillo. Si vemos manchas de esta pintura al apuntar con nuestra linterna, lo mejor será seguir las indicaciones para hallar un alijo de provisiones.



ARMAS
Una parte importante de la jugabilidad son las armas. En Alan Wake podremos manejar por un lado armas de mano: pistola, escopeta (dos tipos distintos), rifle de caza y pistola de bengalas. Por otra parte también podremos usar bengalas para mantener al enemigo a raya e incluso granadas de luz.

negras en su fuselaje son la oscuridad, apuntaremos con la linterna para ahorrarnos un susto. Yendo hacia el aeroplano encontraremos una caja de suministros, sobre una de las alas del avión. La dirección opuesta es la que seguiremos para avanzar. Al bajar, de frente encontraremos un pequeño refugio de luz, aunque el camino seguir estará a la derecha.

De nuevo varios encuentros aleatorios con patrullas de enemigos tendrán lugar en esta zona. Siguiendo el camino llegaremos a una gran cabaña en el lecho del río. Allí tendremos que subir unas escaleras hasta un andamio en ruinas. Tras esto, entraremos al interior de la edificación, que tiene el suelo repleto de manchas de oscuridad que nos dañarán. Pueden ser eliminadas con la linterna. Tendremos que llegar al piso de arriba y cruzar al otro lado. Esto lo conseguiremos pateando el peso que elevará el ascensor para permitir nuestro paso. Al pasar llegaremos a otra estancia en la que unas escaleras nos llevarán de nuevo a un piso superior. En este momento llegaremos a la parte superior del molino y saldremos fuera donde nos espera un enemigo poderoso.

Cruzaremos después la cerca por el lado izquierdo, avanzando hasta el poste de suministros. Al subir la cuesta dos enemigos aparecerán, siendo el rifle la mejor opción para abatirlos. Tras esto, al superar una valla abierta aparecerá un enemigo con una motosierra muy resistente. Deja que se acerque mientras enarbolas una bengala. Dos disparos de rifle acabarán con él. Tras esto seguiremos adelante por el camino hasta llegar a un camping, pasando por un mirador. Allí debemos encontrar las llaves del taller. Se encuentran en el servicio masculino. A salir del servicio, atentos, susto con un enemigo irrumpiendo por sorpresa..

Entonces será el momento de ir al coche y conducirlo. En nuestra carrera varios enemigos nos saldrán al paso, pero deberían ser pasto de nuestras ruedas. A la derecha de los troncos cruzados en la calzada encontraremos una caja de suministros. Ir a pie en esta zona es casi un suicidio. Debemos seguir hacia delante hasta girar a la izquierda tras un puente colgante, para luego subir la colina y atravesar el centro donde nos enfrentamos a Rusty.

Poco después tendremos que apearnos del coche y seguir a pie. Debemos recoger el lanzabengalas ante nosotros, pues la batalla que se avecina será dura. Dos grupos de enemigos nos darán la bienvenida. Bengalazo al canto y seguiremos hasta la casa de la que partimos al comienzo del capítulo. Allí nos espera un ingente número de pájaros. Se les destruye con la luz, por lo que les venceremos con nuestro lanza bengalas o la misma linterna. El problema, vienen desde cualquier ángulo. En la parte trasera de la casa hallaremos una caja de suministros muy útil.

EPISODIO TRES: RESCATE

Primero deberemos seguir a Randolph hasta la cabaña de Rose. Allí nos espera una sorpresa y un cambio horario. Despertaremos horas más tarde con la premisa de salir en primer lugar de la caravana y dirigirnos a la entrada de la parcela. Tras esto tocará escapar de las luces que nos persiguen. No debemos tardar en avanzar, puesto que estamos desarmados y los enemigos no pararán de avanzar. La mejor estrategia es seguir el lecho del río hasta cruzar más allá del puente de madera y llegar a una nueva zona boscosa sin vigías. Allí tendremos que subir hacia un desfiladero desde el que veremos cómo la oscuridad acaba con nuestros perseguidores.

Cuando nos volvamos a encontrar con un coche de policía estrellado se acabará la tranquilidad, pues aparecerá un helicóptero desde el que nos dispararán. Tras esto hemos de avanzar hasta una torre de vigilancia, allí giraremos hacia la derecha, a través de una puerta metálica. Llegaremos hasta una puerta poseída por la oscuridad que debemos derribar activando un foco en lo alto de una colina cercana. Hemos de darnos prisa para que el anticuado mecanismo no se estropee (primero hay que encender el generador y luego usar propiamente el foco).

Al final de las escaleras encontraremos una linterna que usaremos para debilitar a la oscuridad de la siguiente valla y pasar a la siguiente zona.

RESCATE

SECRETOS

PAGINAS

- La historia de Alan Wake se cimenta en la historia contada a través de las páginas escritas por el propio protagonista del juego. Éstas avanzan los próximos acontecimientos y las encontraremos dispersas por el mapeado. Las que narran las aventuras de Alan estarán en nuestro camino, mientras que las que narran sucesos de personajes secundarios no estarán precisamente a la vista.
- Desde el menú de pausa podemos acceder a las páginas recolectadas, así como saber cuantas nos quedan por encontrar en cada uno de los episodios.
- Para encontrar todas tendremos que jugar el juego al menos dos veces, puesto que algunas sólo podremos encontrarlas al jugar en el modo de dificultad pesadilla.
- Un final feliz requiere encontrar todas y cada una de las páginas existentes en el juego.

RESCATE

SECRETOS

Piramides

Durante la historia, principalmente en los asentamientos de camping, iremos encontrando 12 pirámides de latas de cerveza.

Derribando todas ellas con nuestras armas conseguiremos un jugoso extra y un sabroso logro.

Quick time events

No todo será disparar y esquivar. En determinados momentos tendremos que realizar un QTE para poder conseguir nuestros objetivos. Para encender los generadores será un minijuego de sincronización, para abrir puertas, el pulsado del botón A. Para mover objetos del camino usaremos el bóton B de nuestros mandos de control .

Allí cogeremos granadas de iluminación, una potente arma en esta gesta. Después bajaremos por unas rocas a una gran zona abierta en la que los enemigos aparecerán cada cierto tiempo, independientemente del lugar. Lo mejor es correr hacia el frente en línea recta, fuera del camino hasta llegar a una luz donde además se hallan algunos suministros. Tras esto debemos cruzar el puente y enfrentarnos a varios enemigos, uno de los cuales aguantará dos granadas de luz. Podremos de nuevo seguir el camino, aunque la resistencia enemiga será fuerte, con lo que habrá que racionar las escasas armas con las que contamos.

Subiendo por el lado derecho encontraremos una caja de suministros con bengalas. Siguiendo el indicador llegaremos hasta un coche de policía donde recoger más granadas, perfectas para continuar con nuestro avance. Lo mejor es pasar esta parte del episodio con la máxima celeridad posible, hasta llegar a una valla metálica con edificios al otro lado. Entraremos en el estudio hasta llegar al locutor.

Tras una cinemática volveremos a la acción, debiendo ir hacia abajo y luego a la derecha hasta llegar a un generador que nos indicará dónde encontrar nuestra pistola. Ya armados podremos volver al esquema clásico de enfrentamientos en ***Alan Wake***.

Proseguiremos el avance hacia la izquierda de nuestro camino de origen. Llegaremos hasta un todoterreno y una cabaña en ruinas. En el interior de la construcción encontraremos una escopeta, pero se trata de una emboscada. Al cogerla, un elevado número de poseídos nos atacarán. La estrategia óptima es encender una de las luces en el exterior e intentar cubrirnos con ella mientras evitamos los ataques. Tras esto, seguiremos adelante por el camino, hacia el apeadero. Al coger la hoja del manuscrito sobre un tronco, si giramos a la izquierda llegaremos a una caja de suministros.

Al salir de la cabaña en la que se encuentra, tres poseídos tratarán de atacarnos. Siguiendo el camino recto, llegaremos al puente del tren y subiremos a éste por las escaleras que encontraremos de frente. Una vez arriba debemos avanzar hacia el otro extremo del puente. En su tramo final varios objetos comenzarán a atacarnos. Debemos tratar de evitarlos. Las bengalas serán muy útiles para protegernos en estos momentos. Después debemos avanzar por el camino hacia una valla, girar a la izquierda y subir las escaleras que encontraremos.

Bajo el foco de luz del depósito de agua encontraremos una nueva linterna, más potente. Cuando la hallamos cogido debemos seguir adelante y girar a la izquierda al bajar del alto en el que está el depósito hacia un interruptor que brilla en verde. Al pulsarlo, varios enemigos nos asaltarán. Lo mejor es marcar la zona con una bengala y aprovechar esos segundos para vencer esta inesperada oposición. Entrando por la verja que hemos abierto llegaremos a un almacén en el que un par de enemigos tratarán de sorprendernos, uno por delante y otro por detrás. Tras vencerlos subiremos al piso superior para salir al otro lado sin más sobresaltos. Al bajar una gran excavadora será el siguiente escollo en nuestro camino. No vendrá sola además, sino que le acompañarán varios poseídos. Este complicado enfrentamiento no lo será tanto si hemos sido precavidos y hemos guardado un par de granadas de luz. Usándolas nos libraremos de los esbirros y debilitaremos a la máquina lo suficiente como para vencerla rápidamente. Sólo nos queda pasar la valla para coger el coche e ir a la siguiente mina de carbón.

Avanzaremos ahora subidos en el todoterreno por la carretera, hasta llegar al puente. Allí giraremos a la derecha y seguiremos el camino de tierra. Al final llegaremos a un gran edificio naranja, teniendo que apearnos de nuestro vehículo para entrar en la mina por la puerta en el piso superior. Tras una cinemática volveremos a la acción nocturna. Primero deberemos bajar al piso inferior a través del hueco con una cadena. Allí avanzaremos

RESCATE

SECRETOS

Cajas

En nuestra guía os damos señas para encontrar las 30 cajas de suministros escondidas por todo el juego. Son además un apoyo esencial para pasar los momentos más complicados sin que no falten las armas más poderosas o apropiadas.



RESCATE

SECRETOS

PRORAMAS DE RADIO

En el ferry inicial nos encontramos con un personaje que nos pide participar en su programa de radio. Aunque rechazamos la propuesta, el buen hombre sigue adelante con su programa nocturno, dándonos algunos momentos musicales cuando encontremos y,activemos cada una de las 11 radios. Desbloquearemos canciones nuevas con cada programa.

hasta el extremo opuesto de la sala y pulsaremos un interruptor que abrirá una trampilla al exterior.

Tras esto deberemos seguir hacia delante entre los vagones. El primer enfrentamiento tiene dos partes, primero un grupo de poseídos y luego un par de objetos poltergeist. Lo mejor es hacer uso de las bengalas para desgastar al enemigo y rematarlo luego con balas. Al avanzar un par más de enemigos nos saldrán al paso antes de tener que escalar un vagón, abrir una trampilla y lanzar un par de granadas de luz por el hueco. Hecho esto podremos bajar hasta pasar a la siguiente zona. Allí debemos montar en el todoterreno y atropellar a los poseídos en los alrededores.

Hecho esto podremos avanzar hasta el granero con la luz y desactivar la electridad que evita que sigamos con nuestro objetivo. Al hacerlo debemos volver sobre nuestros pasos, acabando con los enemigos montados en nuestro todoterreno.

Ahora ya podremos subir las escaleras y entrar en el edificio. Dentro encontraremos diversos objetos y un par de grupos de enemigos de bajo perfil. Al salir debemos avanzar hacia la derecha, aprovechando la altura para acabar con las oleadas enemigas. Cuando bajemos debemos seguir por el camino hasta pasar un portón. Siguiendo de frente encontraremos una caja de suministros. Si giramos a la derecha seguiremos adelante con nuestro objetivo. Así llegaremos a un puente de madera. Al otro lado hay una luz y una nueva escopeta con mayor cargador y en este punto se nos permitirá ir por uno de los dos lados. Será mejor elegir el izquierdo, puesto que allí encontraremos suministros en una cabaña.

Serán varios los grupos enemigos que nos saldrán al paso, pero nuestra nueva escopeta y los focos diseminados por la zona darán buena cuenta de ellos. Al avanzar llegaremos a un cementerio donde varios enemigos pertrechados con cuchillos tratarán de acabar con nosotros. Son duros, por lo que resistirán incluso una granada de luz.

Tras superar este escollo llegaremos a una ciudad fantasma donde nos recibirán diversos objetos voladores, siendo el último de ellos una locomotora oxidada. Después debemos encontrar las llaves de un edificio (en una caseta en la misma localización) y entrar en éste. Aquí encontraremos un rifle de caza. Al salir debemos ascender gracias a dos escaleras de mano. Arriba, recto veremos otra caja de suministros. Girando a la derecha seguiremos ascendiendo la colina.

Seguiremos por un estrecho camino en el que incluso tendremos que tener cuidado de no caer al vacío por el mal estado de los puentes. Mientras, varias bandadas de pájaros nos atacarán. Lo mejor es usar bengalas para

CONDUCCIÓN

La herencia sandbox de este título se deja ver sobre todo en la posibilidad de conducir distintos vehículos en determinadas secciones del juego. Estos se irán deteriorando con los choques y podremos cambiar de coche siempre que queramos

What is alan Wake

Alan Wake, a bestselling writer, hasn't managed to write anything in over two years. Now his wife, Alice, brings him to the idyllic small town of Bright Falls to recover his creative flow. But when she vanishes without a trace, Wake finds himself trapped in a nightmare.

Word by word, his latest work, a thriller he can't even remember writing, is coming true before his eyes.

Alan Wake is a psychological action thriller from Remedy, the makers of the award-winning Max Payne games.

ahuyentarlos. Así llegaremos a la mina. Dentro de ella debemos ir por el camino de la derecha hasta caer a un nivel inferior. Entonces varios enemigos serán pasto de nuestro lanzabengalas, para luego seguir bajando por la puerta que estos han abierto hasta una gran galería. Aquí debemos ayudarnos de varias vigas para seguir nuestro camino, aunque no será un gran reto. Poco después llegaremos al exterior, siendo el camino a seguir el descendente, por la izquierda de la escalera.

Aparecerán algunos pájaros que contrarrestaremos con bengalas, antes de llegar a un teleférico. En él, los cuervos tratarán de cebarse con nosotros, pero una vez más las bengalas les mantendrán a raya. Al llegar al otro lado, un par de grupos enemigos tratarán de evitar nuestro avance, las tácticas habituales darán buena cuenta de ellos. Llegaremos a un largo puente colgante en el que los poseídos nos tenderán una trampa.

Primero debemos acabar con los enemigos sobre el puente y luego dedicarnos a los de los márgenes del precipicio. Al llegar al otro lado debemos seguir recto, pero podemos buscar la caja de suministros a la izquierda del puente, tras unas rocas. El avance seguirá por un estrecho camino a la izquierda hasta llegar a unas ruinas. Debemos tirar la puerta del piso inferior para entrar.

ENEMIGOS

Las fuerzas de la oscuridad se dividen en tres grupos de enemigos bien diferenciados:

-Poseídos: seres humanos bajo el mando de la oscuridad. Portan armas de mano, y son capaces de lanzarlas. Hay de varios tipos (rápidos, resistentes, etc...)

-Pájaros: Son bandadas de cuervos que no dudarán en atacarnos. En este caso no es necesario usar balas, puesto que con nuestra linterna los haremos desaparecer.

-Objetos: Cosas del escenario que nos atacan. Para vencerlos vale con la linterna únicamente.

VERDAD

SECRETOS

PROGRAMAS DE TELEVISION

Mientras jugamos, veremos televisores. Al usarlos nos mostrarán a Alan trabajando o un entretenido programa al más puro estilo 'Mas allá del Límite'. Se trata de producciones de actores reales que aunque no nos darán ningún extra, si que serán entretenidas de buscar y ver. Hay 14 en total.

SALUD ENEMIGA

La fuerza de la oscuridad de los enemigos se ve con un círculo sobre el personaje que se hace más pequeño cuando apuntamos con la linterna. Una vez desaparezca podremos matarlo con las armas.

Subiremos hasta el piso de arriba, momento en el que el techo cederá y caeremos, rodeados por enemigos. Tenemos que soltar un par de bengalas para cubrirnos las espaldas mientras tratamos de usar el lanzabengalas cuando los poseídos estén agrupados. Es un combate duro pero asequible. Luego saldremos del edificio y comenzaremos a descender por el camino.

EPISODIO CUATRO: LA VERDAD

Seguiremos al Dr. Hartman por los pasillos del complejo. Tras hablar con los ancianos deberemos volver a nuestra habitación. Después volveremos a salir de ésta. Lo primero qué debemos hacer es coger las llaves de la enfermera, luego abriremos la puerta junto a las escaleras y dentro de ese pasillo, la del fondo a la derecha.

Al salir de nuevo de esa sala hemos de abrir a toda prisa la puerta del recibidor y luego subir para encender al menos dos veces el generador y el foco que allí se encuentra. Sólo así eliminaremos los objetos poltergeist, incluidas las puertas que bloquean nuestro paso en el piso inferior. Al avanzar nos meteremos por la primera puerta a la izquierda, cogiendo la bengala y usándola segundos más tarde para desbloquear la puerta de las estatuas de osos.

Atravesando pasillos llegaremos hasta una puerta bloqueada. La manera de superarla es acercándonos hasta que la oscuridad lance una gran bola contra nosotros al menos por dos ocasiones. Dentro de esa sala debemos conseguir que la bola destruya una nueva puerta, en este caso la de salida. Necesitaremos rápidos reflejos en esta ocasión. Al salir al exterior debemos ir hasta la verja. Allí Barry nos dará una linterna con la que podremos lidiar contra las cuatro grandes columnas que la oscuridad lanzará. Tras esto, a la izquierda hallaremos un puerta de metal que debemos atravesar y que nos llevará hasta un jardín laberíntico.



En la primera bifurcación debemos ir a la derecha, en la segunda a la izquierda. Después, la primera a la derecha y llegaremos a una plazuela empedrada. Aquí acabaremos con los enemigos antes de entrar y luego tomaremos el camino de la derecha. Siguiendo el camino llegaremos al exterior, donde encontraremos al matón de Hartman acompañado de los cuervos. La mejor estrategia es acabar primero con el guardaespaldas, mientras usamos las bengalas para cubrirnos del ataque de los pájaros. Tras ello lo mejor será entrar en la construcción y usar el lanzabengalas que hay allí contra estas aves.

Después avanzaremos. Antes de pasar a la siguiente zona estaría bien coger la escopeta en el cobertizo ante la puerta metálica. En la avenida que nos aguardará, nos esperará una trampa de los poseídos a la altura de los setos. Siguiendo por el camino llegaremos hasta la siguiente parada en nuestro camino, aunque primero deberemos terminar con una carretilla poltergeist.

En la zona con pórticos de madera, varios enemigos nos esperan ocultos en los setos del fondo. A esa altura, si vamos por la derecha llegaremos a una caja de suministros. Siguiendo por el camino llegaremos hasta Barry, nos espera nuestro agente. Allí debemos esperar a que Barry encuentre la llave mientras los enemigos nos acechan. Lo mejor es reservar la pistola de bengalas para cuando se acerquen los poseídos. Las bengalas nos serán de utilidad para cubrirnos una vez más las espaldas.

Tras la cinemática tendremos que avanzar por el acantilado sin demasiados sobresaltos. Al llegar a las vías comienzan de nuevo los peligros, aunque esta vez estamos desarmados. Sólo podremos evitar las embestidas de los objetos, con la única ayuda de un foco junto a la entrada de la mina. El objetivo es llegar al otro lado vivo. Allí tendremos que girar un farola y subir las escaleras para encender la bombilla de ésta, de este modo haremos desaparecer el obstáculo en el camino. Al pasar la puerta encontraremos una linterna.

Nuestro camino debe seguir bajando las escaleras hasta llegar a una zona boscosa en la que varios enemigos tratarán de atacarnos. Lo mejor aquí es correr hacia la luz, esquivando los ataques, ya que no tenemos manera

VERDAD

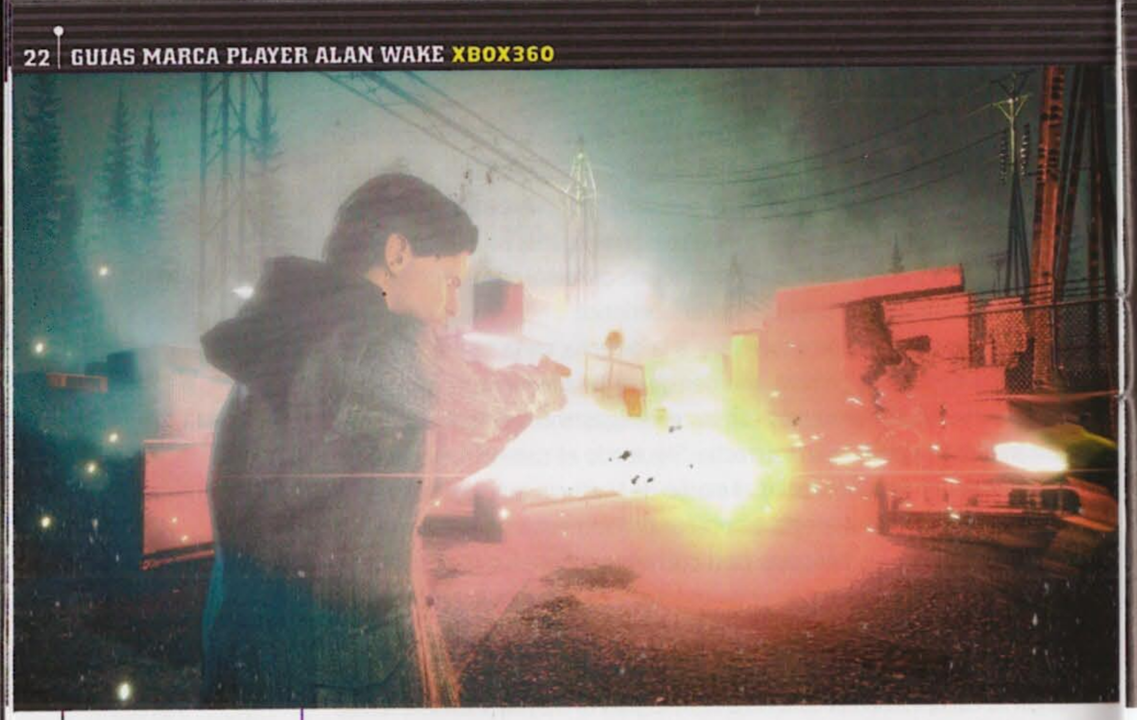
SECRETOS

SEÑALES

La cultura de Bright Falls es tan enigmática como apasionante. Para descubrir todos las oscuras costumbres y secretos de la localidad debemos hallar las 25 señales (carteles) que encontraremos durante el juego.

DESTRUCCIÓN INDIRECTA

Las situaciones más complicadas a veces se solucionan de la manera más simple: correr hasta una farola hará desaparecer a los enemigos al entrar en su cono de luz. De igual modo las explosiones también nos ayudarán.





de matar a los poseídos. Seguiremos avanzando y comenzarán a aparecer unos destellos blancos de lo más reveladores. Cuando recojamos las bengalas habremos llegado a una zona plagada de trampas para osos. Atentos a donde pisamos.

Por el sendero llegaremos a una casa en ruinas donde encontraremos una escopeta y munición. A partir de este punto encontraremos poseídos mientras seguimos adelante por el camino. No debemos demorarnos en el avance, puesto que nuestra munición será escasa y los enemigos incesantes. Por el camino llegaremos a la granja objetivo. En el piso de arriba encontraremos una pistola, además de un fragmento más de historia.

Al volver abajo un enemigo nos atacará. Al vencerlo saldremos por el hueco de la ventana y entraremos en el sótano, donde hay una caja de suministros. Tras esto podremos montar en el coche. Debemos girar a la derecha, aunque yendo recto encontraremos una casa en la que hay una caja más de suministros. Siguiendo por este camino veremos un observatorio en el que hay un rifle de caza. Continuando por el camino marcado por el radar veremos explotar una gran torre de madera, tras esto varios enemigos nos saldrán al paso. Nada que vaya a abollar la chapa de nuestro coche.

Debemos seguir por la derecha, a pie, a través de las vallas junto a la carretera. Al pasar, una excavadora nos entretendrá mientras un poseído nos ataca por la espalda. Avisados quedáis. Tras el susto debemos bajar al sembrado. Nuestro objetivo está a la izquierda, pero recto y a la derecha veremos una caja de suministros dentro de una cabaña.

Cuando lleguemos a la cabaña de los Anderson comenzará una cruenta batalla sobre el escenario. Un elevadísimo número de poseídos tratará de acabar con nosotros. Debemos servirnos de las armas y los fuegos artificiales para derrotarlos. Primero vendrán de frente, luego por los laterales y más tarde por todos los flancos. Lo mejor para sobrevivir es aprovechar las granadas de luz en los primeros momentos de cada oleada y luego usar las bengalas para mantener a raya a los enemigos. Si conseguimos aguantar toda la canción, una gran explosión nos abrirá el camino a seguir.

Para entrar en el granero debemos activar un interruptor, subiendo por las escaleras del lado derecho de la construcción. Dentro tenemos que subir al piso superior y pulsar el interruptor. Tras hacer esto, varios enemigos nos saldrán al paso. Nada que suponga un verdadero problema, si exceptuamos a los enemigos hiper-rápidos que nos esperan cuando vayamos a salir del granero.

Una vez fuera, varios poseídos nos atacarán en patrulla, un par de granadas de luz los eliminarán. Después de esto debemos reunirnos con Barry y entrar en el siguiente edificio. Subiremos las escaleras (en el segundo piso nos aguarda un enemigo) y activaremos un ascensor para salir una vez más al exterior. En esta ocasión tendremos que apartarnos rápido al salir, puesto que una cosechadora tratará de llevarnos al otro barrio. Una vez eliminada, un poseído abrirá el camino que debemos seguir. El siguiente

FICHA POLICIAL

A través del juego iremos viendo carteles de 'Se Busca' con peligrosos delincuentes ilustrando el anuncio. Aunque no se trata de ningún secreto ni recompensa, se trata de miembros del equipo desarrollo en pleno cameo.

CHASQ.

SECRETOS

La pesadilla

Como os hemos dicho antes, para conseguir todas las paginas tenemos que jugar a Alan Wake en el modo pesadilla. Se trata de un nuevo nivel de dificultad que se desbloquea cuando acabemos por primera vez el juego, independientemente de la dificultad que hayamos elegido en un primer momento (normal o difícil).

paso es coger las llaves y abrir a Barry para poder ir hasta la casa de los Anderson. Allí debemos ir al piso de arriba para encender las luces y luego bajar a encender el toca discos.

La siguiente escena es un revelador flashback jugable que no queremos revelaros. Descubridlo vosotros mismos, es muy importante.

EPISODIO CINCO: EL CHASQUEADOR

Debemos acompañar a la Sheriff por la comisaría. Así nos rearmaremos. Una vez pertrechados saldremos al exterior. La primera tarea será subir al tejado, y la única resistencia algunas manchas de oscuridad dispersas por suelo y paredes y tres grupos de pájaros cuando lleguemos al segundo tejado. Tras esto bajaremos a nivel de suelo con un ascensor y la sheriff se unirá a nosotros en nuestro avance. Primeramente nos sorprenderá un grupo de enemigos. Hay que aprovechar que ya no estamos solos para superarlo sin problemas. En el segundo combate la oscuridad lanzará el coche con el reno contra nosotros. La mejor estrategia es ocuparnos nosotros de desproteger a los enemigos y la sheriff de disparar.

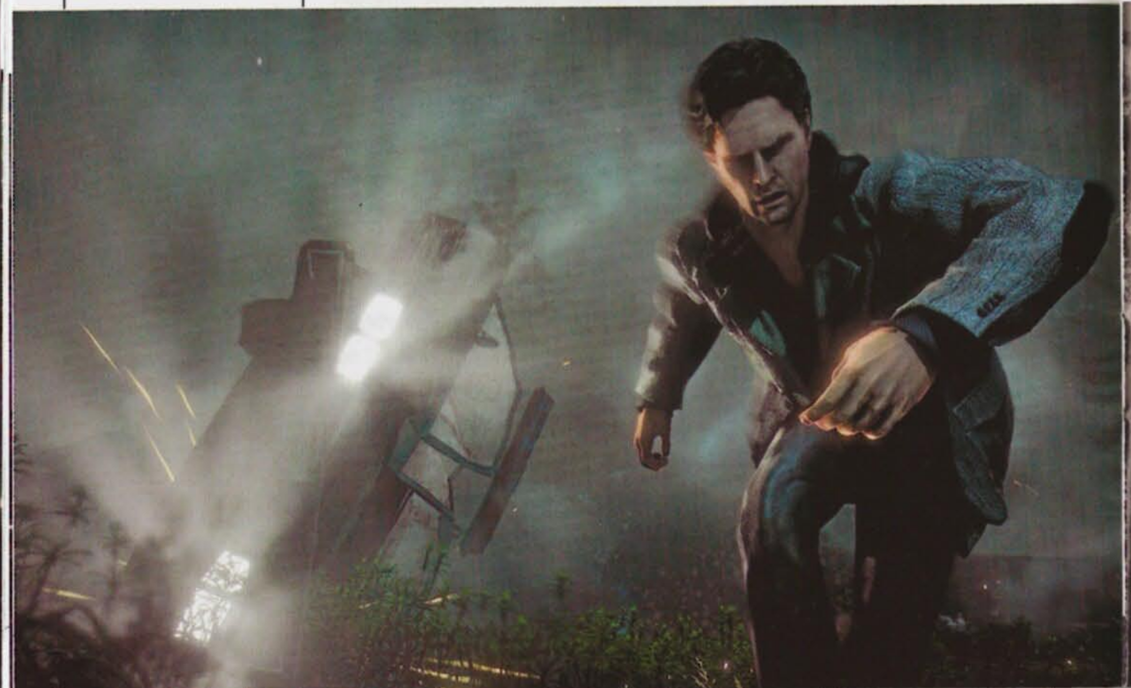
En este punto, en dirección contraria al camino que toma la sheriff hay una caja de suministros. Siguiendo por el camino correcto no estaría de más hacer una parada en la cafetería. Podremos desbloquear un logro y además encontrar una linterna de mayor calidad. De vuelta a la senda bordearemos una casa.

CHASQ.

En la zona de las letrinas tendremos que combatir. Misma estrategia que en anteriores combates, aunque en este caso una bengala evitará que nos rodeen. Un poco más adelante Sarah se desviará, momento en el cual los poseídos nos emboscarán. En una primera oleada hasta seis enemigos nos atacarán. En la segunda dos rufianes armados con motosierra vendrán a por nosotros. El momento perfecto para usar la pistola de bengalas. Tras esto entraremos en el edificio de los juzgados y se nos encargará la tarea de buscar las llaves del helicóptero. Están en la habitación de la izquierda junto a la puerta de cristal. Pero antes un enemigo poderoso nos saldrá al paso, dejando tras de sí un rifle de caza. Al salir debemos seguir a la sheriff una vez más.

En el segundo nivel del parque nos enfrentaremos a un grupo de cuatro enemigos. Tras ello entraremos en la librería. Al salir, a la izquierda encontraremos una caja de suministros, perfectos para lo que se avecina cuando volvamos a seguir a las fuerzas de la ley, antes de entrar en la iglesia. Dos oleadas enemigas, la primera leve, por la izquierda. La segunda más fuerte por la derecha, con dos enemigos rápidos como mayor amenaza. Lo mejor es quedarse en la zona de entrada. Una vez dentro bajaremos por el sótano, saliendo dos poseídos al paso. Momento de pistola de bengalas y seguimos con nuestro camino, saliendo al exterior. Allí nos reuniremos de nuevo con Barry y empezaremos a subir por la colina hasta el helipuerto. Antes de llegar deberemos abatir un pequeño grupo enemigo.

En compañía: Aunque el 90% del tiempo iremos solos, habrá momentos en que un secundario nos acompañe. En estos momentos lo mejor es ahorrar balas y dedicarnos a quitar la oscuridad de los poseídos, mientras nuestro compi dispara su arma.







La historia completa
Para saber qué es lo que ha pasado en Bright Falls, antes y después de la aparición de Alan, debemos prestar atención a los carteles, el programa de radio, las páginas del manuscrito y los programas televisivos. Sólo así desentrañaremos el verdadero misterio.

Cuando estemos ante el helicóptero comenzará una gran lucha. Debemos aguantar la posición ante las escaleras de la plataforma, encendiendo los dos focos existentes para facilitar las cosas. La escopeta funciona mejor que cualquier otra arma en esta zona.

Tras un viaje en helicóptero, una bandada de cuervos nos atacará. Tras vencerla tenemos que entrar en la caseta a la izquierda y coger la pistola. Acto seguido debemos disparar a la cadena que sujeta la puerta de un garaje frente a nosotros. En ese momento varios poseídos nos atacarán a lo merienda de negros. La clave es esquivar en el momento justo o seremos hombres muertos. Al entrar veremos una escopeta, muy útil para los siguientes combates.

Subiendo por las cajas a la izquierda llegaremos a la siguiente zona, donde nos espera un nuevo combate épico. Los enemigos no aparecerán hasta que avancemos unos pasos, por lo que estaremos sobre aviso. La oposición viene del fondo del almacén, con lo que es fácil anticipar sus movimientos y disparar a los barriles explosivos cuando estén cerca de estos.

Caminando hacia delante tendremos que abrir una puerta metálica pulsando un interruptor. Antes de seguir, a la izquierda encontraremos un nuevo cajón de suministros. Volviendo al camino, al pasar el marco un enemigo nos sorprenderá por la izquierda. Al superarlo habremos de seguir rectos por el único camino que no está delimitado por cables de alta tensión. Por el camino nos encontraremos algún poseído más, pero nada especialmente preocupante. Así llegaremos hasta una pequeña grúa que nos aupará a la siguiente zona de la aventura.

Llegaremos hasta un puente rotatorio que tendremos que hacer girar para conseguir avanzar. Esto lo lograremos entrando en la cabaña de control (Susto con el poseído al acercarnos a la puerta). Cuando empiece a girar el puente, notaremos que la oscuridad nos acecha, pero no será hasta que estemos atravesando la estructura metálica cuando haga acto de aparición. Esta vez será en forma de pájaros. Lo mejor en este momento es correr para atravesar el puente lo más rápido posible, cubriéndonos de los ataques. Al llegar al otro lado encontraremos suministros en la cabaña.

Después avanzaremos bajo la luz del helicóptero, que nos servirá de seguro de vida, mientras resistimos las embestidas de varios enemigos en dos oleadas diferentes de dificultad creciente. Antes de pasar junto a la central eléctrica, a su derecha veremos un nuevo cajón de suministros. Por el camino una patrulla de enemigos de poca resistencia nos atacará. Tras esto llegaremos a la estación eléctrica.

Dentro de la construcción podremos encontrar gran cantidad de munición, aunque rápidamente Weaver nos pedirá que desconectemos un generador. Al ir a cumplir la tarea volveremos a enfrentarnos a incontables peligros. El primero de ellos, una emboscada nada más bajar unas escaleras. La mejor estrategia es aprovechar los cables de alta tensión para evitar que se nos acumulen los enemigos. Para llegar al interruptor tendremos que superar un pequeño puzzle. La manera de superarlo es conseguir que sólo queden el pasillo del fondo abierto, para luego pulsar el botón central y luego el izquierdo. Volviendo sobre nuestros pasos la resistencia será intensa, llegando a su colofón con un obrero con motosierra. Gracias a las granadas de luz que nos hemos guardado, no sufriremos en exceso para superarlo. De nuevo en la estación eléctrica volveremos a encontrarnos con la anciana, a la que debemos seguir mientras nos desvela su particular historia.

Tras esto hemos de ir hacia el helicóptero, con la constante oposición de bandadas de pájaros. Nuestro avance debe ser constante, puesto que estas aves no cejarán de aparecer mientras avanzamos. El mejor camino es el que nos lleva por la ladera, puesto que el tronco nos dejará completamente desamparados ante los ataques.

Esta tónica continuará hasta encontrarnos de nuevo con Barry y Sarah, que estarán ante un duro enfrentamiento. Tras acabar con los enemigos desde la distancia (hay un rifle de caza a la izquierda de esta zona, en una caja de suministros), seguiremos hacia la presa. Antes de llegar nos las veremos con dos grupos de enemigos, el primero formado por dos poseídos de gran rapidez, el

CHASQ.

SECRETOS

Tipos de muerte
En la sección de estadísticas veremos un gran número de tipos de muerte, en cada caso unidos a un logros en concreto. Es decir, que si hacemos suficientes muertes indirectas (explosiones de barriles y similares) o con el revólver, la escopeta, el fusil de caza, etc... conseguiremos unos sabrosos puntos extra para aumentar nuestra puntuación de jugador.

segundo nos asaltará mientras esperamos el ascensor. Serán varios enemigos pertrechados con armas blancas.

Tras esto nos volveremos a separar de nuestros compañeros, siendo la primera piedra que encontraremos después el ataque de varias bobinas poltergeist. Subiendo por las pasarelas, un grupo muy nutrido de pájaros nos atacará. Con una bengala dejarán de ser un dolor de cabeza. Al llegar a la parte superior veremos un gran foco que nos servirá para eliminar a las hordas enemigas que se avecinan. Tras esto, toca correr por la presa en dirección contraria a la oscuridad. Comienza entonces una frenética persecución en la que tendremos que aprovechar nuestra capacidad de esprintar al máximo. Hay que prestar máxima atención cuando avanzamos por las pasarelas, por ser más proclives a dejarnos caer al vacío. Al cabo de algunos minutos nos encontraremos de nuevo con nuestros compañeros.

Focos estáticos
Durante la aventura encontraremos focos estáticos de color amarillo. Al activarlos emiten una luz intensa que debilita a los enemigos, pero tras un tiempo encendido se apagan hasta que demos de nuevo al interruptor. ¡Atentos!

EPISODIO SEIS: LA PARTIDA

Comenzamos el capítulo dos años atrás en el tiempo, en Nueva York y de resaca. Los analgésicos están en el servicio, las gafas, sobre la mesilla de la cama. Al salir de la habitación debemos oír el contestador y después ver nuestra entrevista en la televisión (atentos al cameo de Sam Lake, guionista de *Alan Wake*).

En el presente, debemos montar en el coche y seguir por la carretera hasta el final del camino. Una parada intermedia puede ser cuando nos encontremos con la pick up, puesto que si nos bajamos del coche y caminamos colina hacia abajo encontraremos una caja de suministros. Por la carretera deberemos conducir hasta un túnel, teniendo después que bajarnos para que comiencen las hostilidades al otro lado de la calzada.

Tendremos de nuevo la posibilidad de conducir un coche, cosa que haremos hasta llegar a un puente iluminado, pasando a medio camino por un motel. La pasarela la tendremos que recorrer a pie, mientras somos objeto de ataque de diversos objetos poltergeist (bidones, ruedas, nevera e incluso una excavadora). Cuando pasemos el puente, debemos volver a montar en coche y avanzar por la carretera acabando con los enemigos. Si por un casual nuestro vehículo se estropea, encontraremos otro a la izquierda de la zona con barcos encallados, en la cabaña de la que emana una intensa luz. Podremos seguir montados en coche más allá del punto en que veamos a un autobús escolar volando, sólo hay que evitarle.

Cuando no podamos seguir llegaremos a una zona repleta de manchas de oscuridad en el suelo. Un reto fácil que se complica un tanto antes de entrar a un nuevo túnel con varios enemigos atacándonos. El número de estos se multiplicará en el siguiente enfrentamiento, unos metros más adelante. Lo mejor, la pistola y aprovechar los bidones explosivos. Tras esto, montaremos de nuevo en coche, teniendo que girar a la derecha en la señal de Larsen´s.

Al final de este sendero, siguiendo por la izquierda a pie, encontraremos una caja de suministros. Debemos entrar dentro de la cabaña para abrir la puerta. Una vez hecho esto podemos volver a subir a nuestra camioneta y proseguir con el avance. Saltaremos por un par de rampas hasta llegar a un callejón sin salida. Allí tendremos que activar un par de interruptores, aunque antes de acti-





PARTIDA

Correr cansa
Alan es una persona normal en circunstancias extraordinarias. Así, cuando le hacemos esprintar se acaba cansando. De igual modo debemos medir al esquivar, puesto que no podremos esquivar dos veces seguidas.

var el segundo un gran tractor nos atacará. Las granadas de luz que acabamos de recoger son el camino corto hacia la victoria.

Tras esto nos espera un nuevo paseo en coche hasta llegar hasta un foco de luz. En la cabaña a la izquierda de éste, un cajón de suministros. Siguiendo por la derecha subiremos a una cabaña tras la cual encontraremos un depósito de agua bajo el que hay diversos suministros. Un poco más adelante nos espera un gran enfrentamiento.

Debemos llegar a toda prisa al foco al fondo del pueblo y desde allí protegernos de las oleadas enemigas con ayuda de dicha luz y de nuestras granadas de iluminación. Cuando nos libremos de ellos atravesaremos la iglesia y llegaremos a un cobertizo de madera en el que habrá varias bengalas. Bajando por esta estructura llegaremos a una carretilla de la que debemos desactivar los frenos. Tras una breve travesía habremos llegado a nuestro destino, con algunos sobresaltos. Bajando recto encontraremos un cajón de suministros. El camino correcto es subiendo por las escaleras de la izquierda y avanzando por la pasarela hasta el fondo, con cuidado de los ataques de pájaros.

Al llegar de nuevo a un descampado volveremos a subir por el sendero hasta una cabaña. Allí nos esperan más enemigos, esta vez con la ventaja de tener manchas de oscuridad dispersas por el suelo. Tras esta zona lo mejor es pasar de los enemigos e ir corriendo hasta el generador para quedar a salvo. Una bengala antes de llegar nos guardará las espaldas. Momentos después debemos proseguir el avance, con una serie de encuentros con los enemigos ya conocidos. Nada nuevo, por lo que las estrategias seguirán siendo las mismas. De este modo llegaremos a un nuevo generador. El objetivo está mucho más cerca.



PARTIDA

Al subir un vagón caerá por la ladera, sólo podemos apartarnos para luego seguir subiendo mientras más y más objetos caen del cielo. Entonces llegaremos hasta una escalera de madera con unas cuantas manchas de oscuridad en sus escalones. Debemos subir por ella. Al entrar en una cabaña, a la derecha veremos un cajón de suministros. Subiendo al piso de arriba saldremos de la construcción.

El siguiente paso es activar el generador, que se encuentra a la derecha de la zona. Como no podía ser de otra manera, al activarlo nos atacarán los poseídos. En ese caso debemos hacer uso de la pistola de bengalas y aprovechar los cables sueltos, que ralentizarán el avance de los enemigos. Volviendo sobre nuestros pasos podremos usar el ascensor y acceder al piso superior. Allí la oscuridad tratará de bloquearnos con objetos, pero una serie de granadas de iluminación le mostrarán lo contrario. Tras atravesar la senda estaremos listos para combatir a la oscuridad directamente.

El tornado nos irá lanzando objetos mientras nos acercamos. Debemos evitarlos mientras nos aproximamos más. Otra dificultad añadida será que aparecerán algunos objetos poltergeist. El arma a usar cuando alcancemos el núcleo es la pistola de bengalas. Cuatro disparos rápidos y esta forma de la oscuridad pasará a formar parte de la historia. Pero no se ha acabado la aventura, despertamos en Nueva York y tenemos que buscar el chasqueador. Éste se encuentra en el salón. Ni aún así se acaban las aventuras, en la fase final del título tenemos que convertir las palabras en realidad con nuestra luz hasta conseguir encontrar la cabaña.

"No es un mar, es un océano..."



El Mapa

Para que no te pierdas en este territorio maldito

Originalmente, *Alan Wake* estuvo concebido como un sandbox en el que podíamos ir a cualquier parte y hablar con los habitantes de la ciudad. Finalmente en Remedy cambiaron de idea e impusieron un desarrollo lineal. Sin embargo, el mapeado ya estaba desarrollado y por eso el mundo de este juego está completamente interconectado. Mientras jugamos un episodio podremos ver lugares que ya hemos visitado en la lejanía, por ejemplo.

Quizá el punto más importante del mapa sea el mismo pueblo, aunque la mayor parte de la aventura se desarrolle en los bosques de la zona inferior del mapa. Pero si hablamos de la trama, el punto clave de la historia es el Cauldron Lake y su bucólica cabaña. ¿Por qué? Eso hay que descubrirlo.

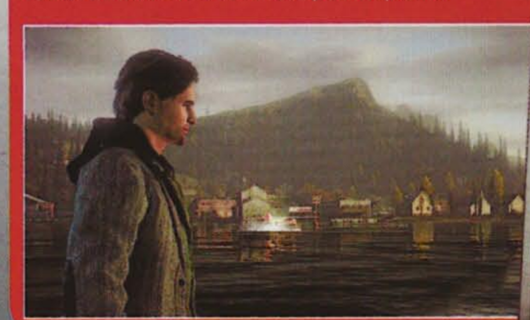
Dos finales

Aunque Alan Wake posiblemente sea una saga, dependiendo de las páginas que recojamos veremos el final bueno o el no tan bueno...

DOS DE COCOS

Un logro curioso

Uno de los logros más divertidos tiene que ver con nuestra visita al bar de Bright Falls. La primera vez los Anderson nos pedirán que pongamos la canción. Pero si más adelante, cuando volvamos al bar volvemos a ponerla...¡Premio!



WELCOME TO Bright Falls

Bright Falls Dam
Bright Falls Power & Light
BRIGHT FALLS
FERRY LINE
WATERY
Majestic Motel
Sparkling River Estates Trailer Park
KBF-FM Radio Station
Cauldron Lake Lodge
Cauldron Lake
Stucky's Gas Station
Mirror Peak
Southeast Cliffs Ghost Town
Lovers' Peak
Elderwood National Park
Bright Falls Coal Mine Museum

Leyenda

Restaurante
Embarcadero
Gasolinera
Ruta
Hostal
91A Comarcal
Límite de condado
Límite marino
Carretera comarcal
Túnel

Las Guías

MARCA player

VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC

ALPHA PROTOCOL

TU DECISIÓN ES TU ARMA

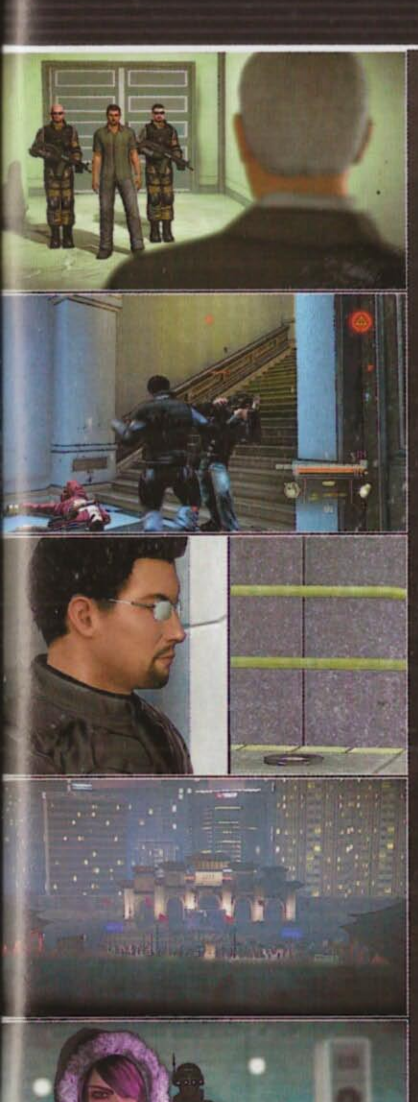
ELIGE AL AGENTE QUE
MÁS SE ADAPTE A TI

TODAS LAS MISIONES,
PASO A PASO

GRANDES CONSEJOS PARA IR
PERFECTAMENTE EQUIPADO







CONTENIDOS





Por D. Navarro

ALPHA PROTOCOL™

ACCIÓN, SIGILO Y ROL EN UN TÍTULO DE ESPÍAS EN EL QUE LAS DECISIONES QUE TOMES SON LO MÁS IMPORTANTE.

Bienvenidos a la Guía de ***Alpha Protocol*** y a la historia de Michael Thorton. Mike acaba de ingresar en la agencia ultrasecreta *Alpha Protocol*, de la que ni la CIA conoce su existencia. Tu misión, cumplir objetivos sin que nadie pueda relacionarlos con los Estados Unidos. Todo muy bonito sí, pero se va a complicar. Te vas a ver en medio de una conspiración mundial que relaciona a grupos terroristas, organizaciones paramilitares y empresas de producción de armas cuyos fines no son nada caritativos. Y el mayor problema es que vas a estar sólo, o casi.

Pero no te preocupes, nosotros estamos aquí para ayudarte. En esta guía te vamos a dar consejos para que crees al personaje que más se adapte a ti. Te vamos a hablar de las mejores habilidades, aquellas que te convertirán en un espía prácticamente invencible y te vamos a decir todo lo que tienes que saber acerca del sistema de diálogos, la toma de decisiones, la compra de objetos y el equipo que tienes que llevar.

Y luego está el paso a paso. Vamos a ir misión por misión, mostrándote los mejores caminos para superar todos los niveles, recomendándote el mejor equipo que puedas comprar, asesorándote en la toma de decisiones e informándote de cúal es el mejor modo de afrontar cada situación, ya que en *Alpha Protocol* hay muchos.

¿Estás listo? Pues prepárate, porque toda una conspiración mundial está esperando a que acabes con ella.

EMPEZANDO



SOLDADO
Habilidades
Subfusiles: +2
Fusil de Asalto: +2
Aptitud técnica: +1
Dureza: +2



AGENTE DE CAMPO
Habilidades
Sigilo: +3
Pistolas: +1
Artes Marciales: +2



ESPECIALISTA TECNOLÓGICO
Habilidades
Sigilo: +1
Escopetas: +2
Sabotear: +3
Aptitud Técnica: +2

Creación de personaje



Muchas son las elecciones que tendrás que tomar en *Alpha Protocol*, y la primera, la más importante, será escoger las habilidades de Michael. Aunque hay seis opciones iniciales, en realidad son ilimitadas.En la guía te orientamos de tal manera que, según tu estilo de juego, selecciones una clase u otra o elijas las habilidades que quieras.

Las clases preestablecidas

Son tres, y responden a los tres estilos con los que se puede superar el juego. Con un soldado habrás optado por la confrontación directa. Si lo tuyo es pasar del silencio y empezar y acabar las misiones a tiros, gastando munición, elije un Soldado. Un Agente de campo es todo lo contrario. Optarás por el ataque silencioso, que nadie sepa dónde estás, ni siquiera que estás, y atacar por la espalda. Tus armas principales también son las más silenciosas: las pistolas y tus manos. Un especialista tecnológico conjuga el sigilo, debido a su escasa pericia en el ataque directo, con la habilidad de manejarse perfectamente con todo tipo de bombas así como una gran pericia con el pirateo de sistemas.

Cámbialo todo

Aunque puedes seleccionar directamente una clase preestablecida, nosotros te recomendamos que lo hagas a tu gusto. Uno puede ser muy sigiloso pero demostrar su habilidad con cualquier tipo de arma cuando las cosas se ponen feas. O saber manejar una pistola y una granada de igual

manera y tener más puntos de vida que nadie. Como ves, las opciones son ilimitadas y de hecho, aún escogiendo una clase preestablecida puedes cambiar todo lo que quieras. Eso sí, te vamos a dar una serie de consejos que te pueden ser muy útiles:

Combina: En *Alpha Protocol* te verás en muchísimas situaciones diferentes. A veces convendrá plantear la misión de manera sigilosa pero, si te ven, no puedes arriesgarte a ser muy débil con las armas, porque no tendrías posibilidades. Por eso, lo mejor es dar con la clave exacta para no estar vendido en ninguna ocasión. Lo mejor es una buena combinación de agente (Sigilo y Artes marciales) y soldado (Dureza), con un par de armas y nociones de Sabotear y Aptitud técnica. Quizá la clase de Especialista tecnológico sea más débil porque es limitada, así que sus atributos son menos necesarios.

Apuesta por dos armas: Dos y no más. La razón es clara: sólo puedes equipar dos y tienes que mejorar tus atributos con ellas, por lo que tiene mucho más sentido elegir las que más te gusten y mejorar tu habilidad al máximo con esas dos. Serás mucho más fuerte y podrás destinar puntos a habilidades que sean más necesarias. Nuestra recomendación, sin lugar a dudas es que escojas la pistola y el fusil de asalto. La primera te permitirá, junto con un silenciador, matar a enemigos con balas normales sin que nadie se entere, es decir, manteniendo el sigilo. El fusil de asalto lo podrás utilizar cuando las cosas se pongan feas. Es muy potente y el arma que llega más lejos. Sin embargo, la escopeta, aunque muy potente, llega a una distancia muy reducida por lo que no te servirá en muchas ocasiones. Los subfusiles son muy rápidos, pero no te ayudan a ser sigiloso y son una versión reducida del Fusil de Asalto.

Piensa en tu especialización: Ahora hablaremos de ella, pero durante la primera misión (Arabia Saudí), ve pensando en cuáles son las tres habilidades que más utilizas. Sin olvidarte de las demás, piensa en esas tres.

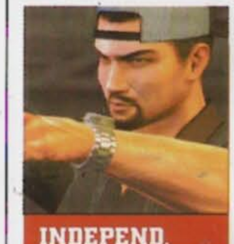
Especialización

¿Y por qué tres? Pues porque tras tu misión en Oriente Medio tendrás que tomar una decisión: especializarte. Todas las habilidades tienen 15 niveles, pero sólo podrás ir más allá del 10 con tres de ellas:

Comando: Subfusiles, Fusil de Asalto, Dureza
Espía: Sigilo, Pistolas, Artes Marciales
Ingeniero: Escopetas, Sabotear, Aptitud técnica
Agente: Todo a tu gusto, la mejor opción.

Por cierto, si te arrepientes, puedes aquí anular toda la evolución de tu personaje y redistribuir los puntos como quieras desde el principio.

EMPEZANDO



INDEPEND.
Habilidades
A elegir



RECLUTA
Habilidades
A elegir. Pero se abre una opción adicional durante el entrenamiento.



VETERANO
Habilidades
A elegir. Pero se abre una opción adicional durante el entrenamiento. Para poder elegir veterano tendrás que superar el juego antes con un recluta.

Habilidades

Invertir en una habilidad significa gastar PA, que ganas al subir de nivel. Todas las habilidades son importantes, pero tienen determinados niveles a los que deberías llegar para hacer a tu personaje prácticamente invencible. Eso sí, recuerda que en el caso de las armas, aunque las ponemos todas, debes optar por mejorar sólo dos y dejar las otras dos a cero:

Sigilo: Reduce la percepción del enemigo para que no te vean ni te oigan. Fundamental llegar al nivel 5 (Percepción Maestro). De esta manera sabrás en todo momento dónde están los enemigos y hacia dónde miran, así como si son conscientes de tu presencia o no sin necesidad de activar la habilidad y esperar cuando ésta acabe.

Pistolas: Incrementa el daño y reduce la imprecisión con la pistola. Fundamental llegar al nivel 3 (Disparo encadenado Básico). Permite realizar dos disparos en tiempo bala, muy útil en los momentos más difíciles.

Subfusiles: Incrementa el daño y reduce la imprecisión con el subfusil. Fundamental el nivel 3 (Lluvia de balas Básico). Puedes disparar sin recargar durante varios segundos. Muy útil para los jefes.

Escopetas: Incrementa el daño y reduce la imprecisión con la escopeta. Fundamental el nivel 3 (Barrido Básico). Convierte un disparo en mortal.

Fusiles de asalto: Incrementa el daño y reducen la imprecisión con el fusil de asalto. Fundamental los niveles 2 y 6 (Impacto crítico de fusil Mejorado). Con ambos podrás apuntar con gran precisión a la cabeza de los enemigos en cuestión de pocos segundos. Con el nivel 2 lograrás la habilidad, sólo que de manera lenta. Será más efectiva a partir del nivel 6, donde sólo necesitarás 2,5 segundos para lograr el impacto crítico.

Sabotear: Mejora el daño de todos los dispositivos (granadas, bombas lapa, IEM...) así como la facilidad para abrir cerraduras o realizar pirateos y derivaciones. Fundamental el nivel 2 (Allanamiento de morada Básico). Con él, los minijuegos más difíciles bajarán de nivel y no serán un infierno.

Aptitud técnica: Mejora la curación con los botiquines y la cantidad de munición que puedes llevar. Fundamentales los niveles 2 (Recolocación de armas) y 4 (Conocimiento médico Básico). Con el primero podrás llevar más munición, el segundo reduce el tiempo de espera para curarte otra vez.

Dureza: Incrementa los valores de vida de Thorton. Cuanto más tengas, más vida. El nivel 5 (Voluntad de hierro Básico) proporciona una bonificación momentánea de vida que te sacará de más de un aprieto.

Artes marciales: Mejora las capacidades de ataque y defensa cuerpo a cuerpo. Alcanza al nivel 2 (Combinación de golpes Básico) para poder realizar combos que puedan acabar con algunos enemigos casi en el acto.

Diálogos y decisiones

El diálogo es uno de los puntos clave de la aventura. Gracias a ellos recibirás la mayoría de las instrucciones importantes para tus misiones y tendrás que tomar todas las decisiones hablando. Cuando vayas a responder, el juego no te mostrará la respuesta exacta a dar, ni una aproximación, sino la manera en la que respondes. Es decir, si te amenazan con una pistola mientras te dicen que entres en una celda, tus opciones podrían ser: Profesional, Burlón, Amenazante o Atacar.

Los diálogos también serán los momentos para tomar las decisiones. Tienes que ser resolutivo, ya que cuentas con un tiempo límite (unos 10 segundos) para responder. Debes tener en cuenta que cada decisión tiene su consecuencia. Si puedes decidir entre matar o no a un objetivo, si haces lo primero simplemente cumplirás la misión, pero si le perdonas la vida igual te da dinero o ganas un aliado que te de apoyo en sucesivas misiones. Piensa bien lo que vas a hacer.

Tienda y equipo

Por defecto, Michael cuenta con cuatro elementos diferenciados en su equipo: dos armas, armadura y dispositivos. Cada arma tiene diferentes ranuras para añadir mejoras, como silenciadores o cargadores mejores. Lo mismo ocurre con las armaduras, que cuentan con espacios para modificarlas, aunque su número depende de la que lleves puesta. Por último, en el área de dispositivos llevarás el resto de objetos: granadas de todo tipo, botiquines, minas a distancia y hasta simuladores de voz. El número de cosas que puedas llevar dependerá de tu Aptitud técnica.

Todas estas cosas las puedes encontrar durante las misiones o comprarlas en la tienda. Ésta, llamada Clearinghouse, es accesible sólo en el piso franco, y en ella puedes encontrar absolutamente de todo. Además de equipo, también puedes comprar información. Ésta es muy relevante. ya que encontrarás multitud de ayudas en tus misiones. Desde un individuo que deje estratégicamente un fusil francotirador en un determinado punto hasta mapas más completos con la ubicación de las cámaras de seguridad y los pasadizos secretos. También hay cosas inservibles, pero por lo general es útil. La cantidad de artículos y su precio dependerá de tus contactos y la relación que tengas con ellos, así que cuídalos.

El piso franco
Es el lugar en el que estarás entre misión y misión. En él podrás acceder al correo electrónico y a la tienda, personalizar tu aspecto, elegir la siguiente misión o ver la tele para enterarte de lo que pasa en el mundo (y de lo que le llega a la prensa sobre tus operaciones).



APROVECHA LOS ESPACIOS
Todas las cámaras tienen un punto muerto justo debajo de ellas, así que sácale partido y sitúate allí cuando la visión de la cámara se interponga entre tú y tu objetivo.

Paso a paso

Tras el vídeo inicial, te levantas de una cama de un lugar que parece un hospital. Dirígete hacia el icono circular con una flecha, es una PDA. Tras hablar con Mina, tu objetivo es escapar de la zona. Rompe el cristal con el extintor y sal. No tienes armas, por lo que tendrás que atacar con los puños siempre. Por lo tanto, es mejor que seas sigiloso o lo pagarás. No fuerces las puerta, permanece en las sombras y siempre que salte la alarma desactívala, un tutorial te explicará cómo. Al poco de empezar encontrarás una pistola tranquilizante cerca de unos monitores. Te recomendamos que no la uses, es más fácil andar con sigilo y atacar por la espalda físicamente. Si no, te oirán y vendrán muchos guardias.

Al bajar por unas escaleras después de estar en el hall principal (donde conseguiste la pistola), verás una cámara. Es fácil evitarla, simplemente pasa cuando esté a la derecha del todo. Cuando llegues a la zona del camión utiliza la percepción para saber dónde están todos los enemigos y hacia dónde miran. Desciende y ve a la escalera de enfrente cuando el soldado mire hacia atrás y atácale. Sube y verás la salida al fondo. Si te pillan no te preocupes: aguanta, dispara cuando puedas y acaba con todos. Podrás desactivar la alarma al lado de la salida.

Aquí tienes que piratear un ordenador, cuidado con el soldado y la cámara, pasa de ellos. En el armario al que de vez en cuando enfoca la cámara encontrarás dinero. Entra por la izquierda y habrás superado el tutorial.

Tras la conversación con Yancy Westridge, ve en la dirección en la que llegaste y continúa por las puertas abiertas (las verdes). Llegarás a la zona de descanso. Aquí puedes cambiar tu apariencia y realizar entrenamientos. Si pirateas el portátil enfrente del televisor encontrarás buena información. En la zona de las máquinas expendedores hay tres puertas, cada una da a un entrenamiento. Al Este según el mapa, las prácticas con dispositivos. Al Sur, con armas. Al Oeste, espionaje, es decir, sigilo. Son opcionales pero recomendables. Tras esto, puedes volver a hablar con Westdrige y empezar tu primera misión de verdad.

ARABIA SAUDÍ

Tu misión final en Arabia Saudí es atrapar o matar al jeque Ali-Shaheed. En la casa y tras la charla con Westridge ve al ordenador y mira los mensajes. Gracias a Mina conseguirás 10.000 $ adicionales para gastar en la tienda. Tras equiparte, dirígete a la puerta del piso franco. El orden de las misiones, salvo la última, tras la que acabará la campaña, es opcional.

PONER MICRÓFONOS EN EL AERÓDROMO DE AL-SAMAD

Tras la conversación con Mina, irás a la zona de operaciones. Acaba con el soldado que encuentres de la manera más sigilosa posible y ve a la zona grande. No vayas directamente a por el objetivo principal, haz mejor un rodeo subiendo por la escalera de la izquierda y por los edificios hasta llegar al otro lado gracias a una tirolina al fondo. Cuidado con los soldados de las atalayas, acaba con ellos sigilosamente. En el otro lado, piratea el ordenador y sal por la puerta del Este. Mucho cuidado con el soldado de la atalaya de arriba, usa una ameratralladora muy potente. Lo mejor, matarle con el fusil de asalto desde lejos. Y ten precaución también al abrir las puertas de los hangares, puede haber soldados. Cuando llegues a la torre de control, intenta hacerlo con sigilo. Hay dos puertas, la trasera, la que está más al norte, te dejará mucho más cerca de la escalera, intenta acceder desde esa, ya que en la otra hay más vigilancia. Cuando acabes con el enemigo de arriba, más duro, podrás piratear el servidor y acabar la misión.

INVESTIGAR LA RESERVA DE ARMAMENTO DE JIZAN

Tras hablar con Darcy y conseguir de él toda la información posible, estarás en la zona de la misión. Mira el mapa, no hay pérdida hasta la base

EQUIPO

EQUIPO EN ARABIA
Para tu primera campaña te recomendamos que te hagas con algo de equipo. Tienes más o menos 10.000 $, así que compra la informacion para la primera misión que hagas, un silenciador para tu pistola y, si te queda dinero, mejora tu arsenal con aquellas armas con las que tu personaje sea más hábil. No tendrás dinero para comprarte otra armadura, así que lleva el Chaleco antibalas. Ni se te ocurra ir con la Indumentaria informal.

DE COMPRAS
Todos los consejos sobre armas y equipo son opcionales. Te recomendamos que mejores tu equipo siempre que puedas y que compres la información sobre la misión en la tienda, en especial los mapas. Te ayudarán mucho.

ARABIA

EQUIPO

PREPARÁNDOTE PARA JIZAN

Ahora que has realizado tu primera misión podrás comprar más cosas. Como siempre, la información es fundamental, pero además puedes hacerte con algún arma mejor, un par de kits médicos, indispensables, y añadidos para tus armas como miras que mejoren la precisión. No te compres ninguna armadura, no te puedes permitir nada mejor que lo que tienes ahora.

EQUIPO

A POR EL TRAFICANTE

Ya empiezas a tener más dinero, pero haz caso de este consejo. La siguiente misión, aunque más compleja, no tiene nada que ver con la última de Arabia Saudí. Compra sólo la información y ahorra en todo lo demás. Así te podrás comprar una buena armadura para la misión principal. Ten paciencia.

enemiga. Cuando llegues allí tendrás que dirigirte hacia la gran parabólica del fondo. En esta zona hay varios enemigos y uno con una gran ametralladora. Es mejor que la bordees yendo por el edificio Sur y después, desde el fondo Este, acceder a los edificios del Norte. En las atalayas del Este hay torretas con ametralladora sin enemigo, por si las moscas. Desde el edificio Norte llegarás fácilmente a la parabólica. Ahí hay una puerta y subiendo unas escaleras el generador para que cortes el suministro eléctrico. Desciende por la tirolina y noquea al soldado. Ahora entra por la puerta y habrás llegado a la zona subterránea. Tras eliminar a los primeros enemigos, ve hacia la izquierda, esta zona es un poco laberíntica, pero no te preocupes. Por ese camino, más o menos de manera recta llegarás a una zona en la que puedes desactivar unas celdas. Más allá una cerradura que forzar y al entrar en esa estancia unas escaleras a la izquierda que son un poco difíciles de ver, están muy a oscuras. Más arriba sólo se interponen tres soldados entre tú y tu objetivo, el ordenador. Ahora hay que salir, pero esta vez no hace falta ser silencioso, ya que los guardias están alerta. Deshaz el camino y sube a la zona al aire libre. Tienes que eliminar a todos los enemigos para asegurar la zona de aterrizaje, lo mejor es subirse a una atalaya y coger la ametralladora. Después, tírate desde una de ellas al Este y al llegar al helicóptero la misión habrá acabado.

INTERCEPTAR AL TRAFICANTE DE ARMAS NASRI

Nada más llegar tendrás que hablar con un soldado enemigo. Elige cuando hables la opción "Directo" y te dejará entrar. Si compraste toda la información para esta misión, no deberías tener ningún problema. Fíjate en el mapa, verás una serie de puntos azules que te guían por la senda más sigilosa, aquella en la que será más difícil que te detecten. No obstante, pronto se darán cuenta de que eres un intruso y saltará la alarma. Es necesario que, en cuanto encuentres el primer monitor para desactivarla, lo hagas. Está dentro de un edificio, después de meterte en el primero y saltar entre dos, cuando bajas las escaleras. Lo mejor es ir pasando por las casas siempre que puedas, ya que hay una ruta a través de ellas por la que evitarás cualquier contacto directo.

Antes de llegar al palacete hay una zona complicada a la que llegarás después de que Michael se queje de la gran cantidad de escaleras que hay que subir. Está llena de soldados. Evítalos ocultándote en las vigas de los soportales.

Una vez dentro del palacete, te encontrarás una pequeña oposición hasta que llegues a la sala inmensa del Noreste. Conserva tu munición, porque



aquí tendrás que usarla mucho como te pillen. Lo mejor, de nuevo ocultarte por la hilera de pilares hasta llegar a la puerta Sureste. En la última, la octogonal, sí tendrás que acabar con todos los enemigos de manera obligatoria. Después ve a la sala adyacente y habla con Nasri. Toma la decisión que quieras, pero te recomendamos que le extorsiones y no le mates. Conseguirás dinero e información. La misión ha acabado.

INTERCEPTAR A SHAHEED Y RECUPERAR LOS MISILES

Ésta es tu última misión en Arabia Saudí. Te sonará la zona, estás en uno de los hangares de la primera misión. Lo que tienes que hacer es subir a la torre de control de nuevo. Aunque ahora la mejor entrada que te dejaba al lado de las escaleras está bloqueada, así que sube al tejado por unas escaleras que hay al Este, no entres por la puerta principal. Piratea el ordenador cuando estés arriba.

Tras piratearlo tienes un nuevo objetivo. Está a la derecha de este edificio, lo verás en el mapa. Cuando llegues al desguace de aviones es importante que acabes con todos los enemigos de la manera más silenciosa posible. Así podrás llegar a la torreta ametralladora con suficiente vida. No es fácil esta zona. Por suerte, en el edificio de al lado de la torreta podrás curarte y desactivar la alarma.

En el siguiente área tienes que ir por el camino de la derecha, ya que la zona principal está bloqueada. En el edificio del fondo hay sólo un par de

EQUIPO

EN BUSCA DE SHAHEED

Ya deberías estar en disposición de comprarte una buena armadura, la Polivalente Táctica sería lo mejor. Si te queda dinero puedes comprarte algún arma, pero no es algo necesario por el momento. Eso sí, equípate con granadas y con el fusil de asalto, al final de la misión lo necesitarás.

ARABIA

Enseña la patita
Cuando una zona esté muy saturada de enemigos dispersos, puedes provocarles. Haz algo de ruido para alertar a uno, escóndete en una esquina y justo cuando pase le arreas para dejarle K.O. Si haces esto varias veces sin atraer a más de un enemigo lo tendrás muy fácil.

soldados. Acaba con ellos y piratea el ordenador para abrir la puerta.
Ahora ve a la base e infíltrate todo lo sigilosamente que puedas. Tras la primera estancia llegarás a un hangar. Esta misión es complicada, ya que tienes que procurar conservar toda la munición posible. En el hangar acaba con los enemigos sigilosamente y habrás llegado a los camiones.
Aquí, sube a la atalaya más próxima y después por una tirolina llegarás a la siguiente. De esta manera habrás evitado al enemigo con torreta. Sigue hacia el Suroeste. Es una zona lineal con algunos enemigos, no demasiados. Un poco más adelante te enfrentarás con tu primer jefe, el lugarteniente de Al-Samad. Lo ideal es que lleves un fusil de asalto y desde la primera cobertura le ataques manteniendo pulsado. Con varias veces que lo hagas le matarás. Pero ten cuidado porque apunta muy bien, no asomes la cabeza. Y además algunos sicarios te incordiarán.
Tras acabar con él, tendrás que eliminar con un potentísimo tanque, el Vehículo de Asalto Striker. Baja del puente. En la parte de atrás de los camiones hay lanzamisiles. Sólo tienen un misil cada uno, así que tendrás que cogerlos todos. Date prisa cuando estés al descubierto y mata a los soldados antes de salir de tu cobertura. No falles, porque no hay mucha munición. Tras eso, tendrás una buena conversación con Shaheed, tu objetivo. Hagas lo que hagas, decidas lo que decidas, el resultado final terminará siendo el mismo. Felicidades, has superado tu primera misión, ahora podrás elegir entre ir a Roma, Moscú o Taipei, nosotros hemos elegido este mismo orden, pero eres libre de ir donde quieras primero.



ROMA

ROMA / OPERACIÓN: DEUS VULT

En principio, tu función en Roma es desactivar la célula de Al-Samad que se ha puesto en marcha en la ciudad, aunque la cosa se complicará más.

INTERCEPTAR INFORMACIÓN DEL NSA

Simplemente no es una misión. Ve y habla con el individuo de la heladería. Toma la decisión que prefieras, al final todo terminará más o menos igual, y vuelve al piso franco.

PON MICRÓFONOS EN EL PUESTO DE ESCUCHAS DE LA CIA

Nada más empezar, ve a la pared izquierda y corta los cables de vídeo. Un soldado de la CIA bajará, así que puedes acabar con él sin que nadie se entere. Sube a la planta baja y después al piso de arriba. Procura que no te vean, los agentes de la CIA son pocos pero muy duros. Mira el mapa, tienes que ir a los puntos "Instalar una puerta trasera" y "Distraer a los operarios", están muy cerca, este mapa es pequeño. Con esto la seguridad disminuirá y habrás cumplido uno de tus objetivos. Tu siguiente objetivo está en la planta de arriba. Una vez su lado, estate atento, ya que la sala está cerrada. Tendrás que hacer que el agente salga gracias a un truquillo con el conducto de ventilación y tienes que acabar con él antes de que suene la alarma. Después vendrán varios agentes, si puedes no los mates porque perderás confianza con Mina, atúrdelos. Ya sólo te queda bajar dos plantas, casi donde empezaste, y habrás acabado.

Nuestro itinerario
Hemos elegido Roma porque creemos que es la misión más accesible, pero puedes ir antes a Taipei o Moscú, o volver entre medias, y hacer las misiones que estén disponibles en el orden que quieras. Éste sólo es orientativo.

EQUIPO

Comenzando en Roma
Al principio, la tienda romana no es nada del otro mundo, no hay casi equipo nuevo, sólo algunas mejoras. Si necesitas alguna hazte con ella, pero deja suficiente dinero para la información.



ROMA

EQUIPO

De Jibril a Malbuirg

Mina te ha conseguido un buen contacto en Roma para comprar armas, así que ya puedes ir más preparado para tus misiones. Hay una serie de misiones (Jibril, el Soplón y Madison) para las que no necesitarás ni la información, aunque la haya, ni armamento. Pero vete preparando para comprar la Armadura de combate táctica o renovar tu arsenal para más adelante. Quiza no tengas dinero suficiente, así que mejor ahórralo. No obstante, hay un montón de mejoras, especialmente para armaduras, que te podrían ser muy útiles, como la Circuitería impresa, que te ayudará al piratear o abrir cerraduras y, por supuesto, el Kit de mejora del botiquín, aunque es caro. Tú eliges. Ah, pero recuerda, compra el mapa de la Casa de Malburg antes de empezar su misión.

INTERCEPTAR A JIBRIL AL-BARA EN LA FINCA

Tienes que eliminar a Jibril Al-Bara. En esta misión no llevarás tu equipo habitual, sino un fusil francotirador y un esmoquin. Lo que tienes que hacer es enfocar a todos los individuos que veas pasar por la puerta de la finca y Mina te dirá quiénes eson. Irás pasando por varias zonas y tienes que identificar a todos los que estén allí antes de pasar a la siguiente. Al-Bara está en la última zona, en un balcón lejano arriba del todo. Tendrás que tomar una decisión, matarle o abortar.

CONTACTAR CON EL SOPLÓN DE HALLBECH

Cuando llegues a tu piso franco recibirás un correo electrónico. Reunirte con el anónimo será tu siguiente misión, aceptes o no su invitación. No te desvelaremos nada, pues es parte del argumento.

CONTACTAR CON MADISON SAINT JAMES

Al llegar de nuevo a casa podrás hablar con Madison, así que disponte a viajar hasta el restaurante donde habéis quedado y habla con ella. Intenta sonsacarle amablemente toda la información que puedas, te ayudará en la siguiente misión.

INVESTIGAR LA CASA DE MARBURG

Por fin un poco de acción. Tras el diálogo con Marburg, estarás desarmado. Primero tienes que intentar recuperar tu equipo, así que dirígete al punto que te anuncia el mapa con cuidado de las cámaras. Elige que te oriente Madison, ella conoce la casa mientras que Mina no. Por el camino podrás también conseguir algo de información. En la sala donde te encuentrás al primer guardia, nada más salir de tu guarida, hay una puerta que tienes que forzar, dentro hay un teléfono, escucha la llamada. Sigue hacia el Este, cuidado con la cámara. Supera la zona del museo y poco después conseguirás Recuperar tu equipo. En esa misma zona, hay una puerta al lado de la cámara que está estática. Esquívala, entra, elimina al enemigo y podrás desactivar las cámaras y conseguir dinero. Ve hacia las escaleras al Sur que ves en el mapa y estarás en el hall. Si consigues eliminarlos a todos sin que se enteren, cosa difícil, llegarás fuera sin problemas. Si no, acaba con ellos, tampoco es una dificultad mayor, aunque fuera te esperarán muchos más. Eso sí, cuidado con la torreta automática casi al final del primer jardín antes de llegar a la sala de juegos, donde también habrá varios soldados muy armados en ambas plantas. Te recomendamos que subas a la parte de arriba, recorras toda la zona superior, elimines al francotirador que hay allí y uses la torreta. Puedes ir desde abajo directamente, pero hay muchísimos enemigos. De esta manera dejarás la zona prácticamente limpia. Baja ahora y sigue dirección Este. Antes de llegar al patio hay una puerta a la derecha con un soldado dentro y muchas teles. Ahí puedes desactivar las torretas automáticas, con lo que cumplirás la submisión de conseguir información adicional. Sal al patio y de ahí a la salida. Misión cumplida.



EQUIPO

Revisa tu arsenal

No siempre hay que acudir a la tienda a comprar cosas, sino que a veces las consigues en las misiones. De vez en cuando echa un ojo a tu equipo, después de la misión en Casa de Malburg es una buena opción. Encontrarás armas mejores de las que te equipas entre las que tienes guardadas en el mueble. Y, ahora que es probable que no tengas mucho dinero si eres gastón, te vendrá bien.

INVESTIGAR LAS TRANSMISIONES EN LAS RUINAS

Va a producirse un intercambio de información entre los hombres de Marburg y Al-Samad en un bonito paraje, unas ruinas romanas. Tienes que enterarte de todo lo que puedas. Cuando entres no verás enemigos directamente, sino algo más lejos, pasada la primera estancia. Son integristas islámicos. Estás ante una zona muy lineal con algunos soldados, ten paciencia y elimínalos sigilosamente si puedes. Recuerda entrar en todas las casuchas que veas, hay muchos objetos escondidos.

No te encontrarás demasiada oposición hasta llegar a la zona Noroeste, donde hay un soldado en el tejado de un edificio. Ahí será más difícil andar con sigilo, pues es probable que él te vea. Lo mejor ir a por el que está abajo muy despacio cuando esté cerca de tu posición y después matar al de arriba de dos disparos certeros con silenciador antes de que nadie lo oiga. En las catacumbas el camino es largo pero fácil, con algún enemigo

ROMA

EQUIPO

Ganando dinero
En tu misión en las ruinas habrás conseguido bastante pasta. Con esto podrás por fin, si no lo habías podido hacer antes, comprarte la Armadura de Combate táctica o la de sigilo táctica, algunas mejoras que hagan efectos parecidos o un arma, como la pistola Samael Sidewinder.

al que le puedes hacer el truco del ruido para atraerle hacia ti y acabar con él sin que nadie se entere. Cuando llegues a las ruinas, tu objetivo, ahora tendrás que piratear el equipo de comunicaciones. Sólo hay tres soldados, así que es muy fácil, no te hace falta el sigilo. Cuando hayas acabado recuerda abrir las cajas fuertes del fondo, están llenas de dinero. Y después piratea el ordenador. Ahora se te añade otra misión, proteger el equipo mientras Mina transmite los datos. LLegarán varios integristas, atácales con el arma que mejor domines, mejor si es un fusil o una escopeta, y con tus granadas. Tienes que proteger el PC y esa especie de altavoz que hay a la derecha. Aguanta un par de minutos y todo habrá terminado.

INVESTIGAR LA ENTREGA EN EL ALMACÉN

Debes obtener pruebas sobre otra transacción de Marburg. En esta zona hay dos soldados fácilmente neutralizables y dinero dentro de uno de los camiones. Después tienes que entrar por la puerta Sureste anulando el teclado numérico. Dentro del almacén te encontrarás en medio de una batalla entre dos bandas, pero tu objetivo, Recuperar los registros, sigue siendo el mismo. Pasa de todos y sube las escaleras de la derecha para subir a la zona superior, donde están los registros. No obstante, ten por seguro que alguna bala te dará. Arriba encontrarás dinero en una caja fuerte y un PC del que extraer los datos. Después baja rápido, identifica el cuerpo del muerto de abajo para saber quién es y escapa. No te metas en la guerra, porque te matarán y después vendrá también a por ti la policía. Si se te acerca alguno noquéale a golpes y ya está. Sal pitando por donde has vuelto y habrá terminado la misión.

INTERCEPTAR A MARBURG EN EL MUSEO DE ARTE

Tienes que detener los planes de Malburg para atentar contra el museo. Nada más llegar sigue recto, al fondo hay una sala con un PC que piratear con el que anularás las cámaras. Después ve a la zona norte por el pasillo. Hay varios soldados. Atraviesa esta sala y sigue por el pasillo hasta una sola amplia con escaleras, una especie de almacén. Aquí hay muchos enemigos, dinero y un correo que te habla de la situación de Madison. El camino continúa por una puerta debajo de la escalera. En la sala de la derecha hay dinero, por la puerta de la izquierda terminarás llegando, tras un pequeño paseo, a una sala en la que Mina te avisará de que los soldados de Malburg están atacando a los guardias del museo. Ayúdales, ellos no te atacarán. Cuando hayas matado a los malos entra en la cafetería, hay dinero y un PC que piratear. Sube las escaleras y habrás llegado a tu primer

EQUIPO

A por Malburg
Antes de la misión del Museo, Mina te pasará el contacto de otro vendedor. Su mejor objeto, además del fundamental mapa de la misión, es la Armadura de sigilo avanzada. Ahora es prohibitiva, pero cuando tengas dinero merecerá la pena que te hagas con ella.



objetivo, las alas del museo. Aquí tienes que tomar una decisión. Si vas a la izquierda, rescatarás a Madison pero la bomba explotará. A la derecha, conseguirás desarmar la bomba pero Madison morirá. Tú eliges.

Si vas a la derecha, sigue recto hasta que Mina te avise y te diga que hay bombas. Elimina a los enemigos y ten cuidado, porque las bombas están pegadas a las columnas. Lo mejor es martar a los enemigos y pasar corriendo aunque las torretas del fondo te hieran. Después, recto hasta los policías muertos y elimina desde lejos a todos los soldados. Hay un tiempo límite de poco más de dos minutos. Cuando no quede ninguno, corre hacia los detonadores para desactivar la bomba, al lado del elefante de plata gigante. Después verás una dura escena y más tarde te espera Marburg con dos soldados. Elimínalos primero a ellos. Después Marburg se acercará más. No dejes que se te aproxime a luchar cuerpo a cuerpo o lo pagarás.

Si eliges ir a la izquierda para salvar a Madison llegarás a una zona con escaleras. Elimina a los enemigos y desactiva las minas de proximidad del centro. Corre hacia la puerta del fondo para evitar las torretas y en la siguiente sala encontrarás más enemigos. Baja y verás que un sicario de Marburg amenaza con disparar a Madison. Tendrás que apuntar muy bien a su cabeza para no matarla a ella. Después llegará Marburg, al que tienes que aplicar exactamente lo mismo que en la opción anterior, pues la batalla es similar.

Tras esto habrás acabado la misión Deus Vult, hora de viajar.

Extorsión en la red De vez en cuando interceptarás en tu correo información confidencial de Halbech. Podrás hacer tres cosas con ella: mandársela a Scarlet, venderla en el mercado negro o devolverla a Hallbech pidiendo dinero para no sacarla a la luz. Sin duda esta última opción es la más rentable.

MOSCÚ

MOSCÚ / OPERACIÓN: CONTIENDA DE SANGRE

El objetivo en Moscú es seguir el rastro de los misiles que salieron desde el país ruso hacia Arabia Saudí.

ASALTAR EL YATE DE LAZO Y RECUPERAR LOS DATOS

Lazo es un importante miembro de la mafia rusa que está celebrando una fiesta en su yate. Tienes que entrar y averiguar qué es lo que sabe sobre los misiles robados. Nada más entrar en el barco, intenta acabar de manera sigilosa con los enemigos que hay en la cubierta, son tres, dos a los lados y uno en la cabeza del barco, y te darán la espalda en casi todo momento, eso sí cuidado con la cámara. Entra sin que te vea y acaba también con estos enemigos, la verdad es que son un poco despistados. Si te da miedo la cámara, puedes eludirla subiendo al piso de arriba, donde no hay nadie, y después bajando estarás dentro. Pero tu objetivo está bajando las escaleras, un piso más abajo de la cubierta. Deja K.O. a la mujer o llamará la atención y lo pagarás. Entra y acaba con Lazo o él te atacará a ti, no habrá posibilidad de hablar con él. Deja K.O. también a la señorita que está a su lado. Tras acabar con ambos, ahora tienes que subir a la zona de navegación, en la planta más alta, para piratear los datos del ordenador. Ahora los enemigos que hayas dejado vivos estarán más alerta. En todas las plantas hay unos cuantos fajos de dinero, busca bien por todas las esquinas, no te olvides ninguno. También puedes curarte cerca de la entrada del piso más bajo. Cuando estés arriba, para entrar a la zona de navegación tendrás que anular el teclado. Después pirateas y sorpresa. Unos nuevos enemigos aparecerán, y con ellos una jefa, Sis, a la que tendrás que eliminar. Lleva dos pistolas, una en cada mano y sus sicarios llevan chaleco antibalas. Elimínalos a ellos primero y después céntrate en ella. Es rápida y busca continuamente coberturas. Las granadas te ayudarán a sacarla, después dispárala hasta que caiga. Eso sí, ten en cuenta que al apuntar con tu arma la precisión se resentirá por culpa del balanceo del barco. Unos cuantos disparos acabarán con tu enemiga, luego tendrás la posibilidad de dejarla vivir o no. Aunque es mejor que decidas que viva, así podrás habilitar la misión "Contactar con Albatross". Y después, ahora sí, fin de la misión.

CONTACTAR CON GRIGORI EL SOPLÓN

Contactar con Grigori te llevará a averiguar quiénes son los que manejan el cotarro en la capital rusa. Es una misión de conversación. Se siempre amable, nunca pedante ni estirado, y te dará dos cosas, una nueva misión: "Intercepar a Surkov en la embajada de E.E.U.U.", y contactos para comprar equipo a buen precio.

INVESTIGAR LOS CARGAMENTOS DE ARMAS

Tienes que encontrar el tren que transporta los misiles de una estación rusa a otra para averiguar cuál es su destino. Nada más llegar, te cruzarás con una nueva amiga, SIE. Decide cooperar con ella o las cosas se volverán muy difíciles. Justo después habrá un tiroteo del que saldrás airoso gracias

EQUIPO

BIENVENIDO A RUSIA

Pero no te preocupes, no tienes que abrigarte. Hecha un vistazo porque encontrarás algunas cosas nuevas en la tienda moscovita, aunque nada que te salve especialmente y te puedas permitir. Sigue ahorrando.

MOSCÚ

EQUIPO

GRACIAS, GRIGORI

Ocurre lo mismo que últimamente, las nuevas mercancías que Grigori te proporciona son caras, pero es bueno tenerlas en cuenta para más adelante, como la Armadura Polivalente Avanzada y algunas ricas mejoras. Aunque igual ya has conseguido el dinero suficiente para comprarte algo bueno de verdad...





MOSCÚ

Munición subsónica

Es para el fusil de asalto y es muy útil porque no hace ruido. Es como si llevases silenciador. Con ella podrás disparar a lo lejos sin que nadie se entere. Eso sí, es menos dañina, así que apunta a la cabeza.

a tus nuevos aliados. Cuando la cosa se haya tranquilizado, dirígete hacia el Sur. Si compraste la información, verás que en el mapa hay un montón de objetos (dinero, equipo...), no te lo dejes. Verás que sigue la guerra de bandas, aunque si utilizas la percepción podrás ver quiénes son tus aliados. y quienes no. Cuando no queden enemigos, sube por las escaleras al Noreste y piratea el ordenador, trampearás el sistema de seguiridad. Ahora ve a la siguiente sala al sur (a través de una verja con cerradura que hay que forzar al Suroeste), aquí hay más enemigos y un PC a piratear en la sala alargada por la que entras. Así recuperarás la lista de clientes. Sal fuera pero ve con precaución, hay dos soldados en la torre de agua del fondo. Elimínalos a lo lejos si puedes. Una buena opción es matar a uno con munición subsónica cuando esté lejos del otro, así no se enterará ninguno y podrás acabar con ellos fácilmente. Ya nada se interpone en tu camino hasta llegar a tu objetivo, localizar el Buran.

Al entrar hay otro ordenador a piratear y más allá otra zona al aire libre. Sube las escaleras, pues todos los enemigos están arriba y si vas por abajo tendrás más complicaciones. Después ve hacia la zona más al norte del mapa y podrás usar la grúa. Una buena opción contra los enemigos que queden, aunque tendrás ayuda un poco más adelante de tus aliados.

En la siguiente zona aplica lo mismo de siempre, ataca cuando nadie te vea hasta superarla, pero cuidado, pasan trenes a toda velocidad. Que no te pille ninguno. Hay una torreta más abajo y, a la izquierda de ésta está tu objetivo, el Buran, lleno de misiles. Podrás decidir entre destuir el Buran o redireccionar la mercancía. Es mejor la segunda opción,así podrás sacarle provecho. Más abajo, en una salita hay un PC con el que podrás decidir si llevarte tú la mercancía o mandársela a Grigori. Con lo primero conseguirás beneficios, con lo segundo una buena y fructífera relación con él, también en forma de beneficios. Unos cuántos enemigos más que tienes que matar sí o sí y se acabará la misión.

EQUIPO

Albatross

Si eliges que sea tu aliado te será de mucha ayuda. Albatross te da acceso a nueva información y armas. Al principio son pocas, pero con el tiempo conseguirás gran equipo con buen descuento. Es preferible aliarse con él. Ah, y te proporciona vía Clearinghouse el mapa de la siguiente misión, muy útil.

CONTACTAR CON ALBATROSS

Un diálogo y una decisión, colaborar con Albatross o no. Si lo haces, conseguirás buenas armas (sobre todo pistolas) y gran información para la misión de obligada compra para "Interceptar a Surkov en la embajada de los E.E.U.U." en la tienda. Si no, una simple información en el expediente.

INTERCEPTAR A SURKOV EN LA EMBAJADA DE LOS E.E.U.U.

Si alguien conoce los intereses de Halbech en Moscú es Surkov. Tienes que contactar con él en la embajada norteamericana. Podrás elegir que tu



coordinador sea SIE (la chica que conociste en el almacén de trenes, o Albatross). Tú eliges. Cuando estés en el patio de la embajada, puedes entrar a las bravas por la puerta principal o por una escalera al Sur. Obviamente recomendamos esto último. Ahí hay un guardia y una puerta y, cuando entres, verás que abajo hay una batalla entre guardias y mercenarios y una explosión. Mantente ajeno y continúa bajando cuando la cosa se calme y sin que te vean y después hacia el Este, por los escombros. Terminarás llegando a un ascensor que te permitirá subir una planta.

Aquí sigue habiendo mercenarios. Continúa entre oficinas en dirección a tu objetivo. Pero cuidado porque además de mercenarios hay torretas automáticas. Un poco más adelante, agazapado al fondo de una sala, está Surkov.

Tras hablar con él, accederás a ayudarle a salir de la embajada. Él se queda donde está y tú tienes que desactivar la seguridad. Debes ir hacia una sala al Norte y subir por la escalera al piso de arriba. Cuidado con la cámara y con los numerosos enemigos y, también con la torreta automática cerca de los ordenadores que desactivan la seguridad. Cuando la hayas anulado tendrás que volver a la salida principal, donde te espera Surkov. La zona se ha vuelto a llenar de enemigos, y la bajada está en las escaleras que hay justo detrás de la puerta que hay debajo de la cámara de seguridad de esta zona. En cuanto te pongas a desbloquear la puerta la cámara te verá y los enemigos te atacarán. No quedará más remedio que enfrentarte a

Cuando subas de nivel...

...el juego se espera hasta el final de la misión para llevarte al menú de habilidades para que las mejores. Pero siempre puedes hacerlo tú durante el nivel si pulsas select y vas al menú Información.

CONSEJO

Dinero fresco

A estas alturas es posible que superes los 100.000 $, por lo que ya podrás ir comprándote material en condiciones. Lo que te vamos a decir es obvio pero nunca está de más. Si sueles apostar más por el sigilo, una buena pistola (Samael Sidewinder o UC Comissar) y una armadura de Sigilo Avanzada serán la mejor inversión. Si eres un Soldado, opta por un buen subfusil (UC Inferno), escopeta (Hamilton Dragon) o fusil de asalto (Samael Executioner) y una Armadura de combate avanzada. De todas formas, ten en cuenta que hay buen equipo mucho más barato. Mira bien.

ellos. Cuando quede todo limpio baja por la escalera semiderruída hasta la planta intermedia y de ahí por los escombros del principio al hall. La salida está a dos pasos. En el patio de fuera tendrás que proteges a Surkov de una docena de soldados y de un Stryker. Preocúpate de los soldados, el tanque está bastante lejos. Después tendrás una charla con Surkov y habrá terminado la misión.

CONTACTAR CON SURKOV EN LA OFICINA DE MOSCÚ

Un simple diálogo. Nada reseñable.

ASALTAR LA MANSIÓN DE BRAYKO

Brayko es un traficante de armas con mucha información importante. Tienes que infiltrarte en su mansión y averiguar qué sabe. Antes de ir compra el mapa de seguridad en información, en esta misión tendrás apoyo. Nada más empezar, elimina al enemigo que está de espaldas y coge el fusil de francotirador que está a su izquierda. Así podrás limpiar todo el patio. Hay cuatro mafiosos que no sabrán de dónde vienen las balas. Usa la tirolina que hay más adelante para bajar al patio. Desactiva el teclado de la puerta Este, la principal, para entrar. Podrás elegir entre ir a por Brayko o saber más sobre Hallbech, pero la misión no variará. Tienes que piratear su ordenador. Sigue recto un poco, pero cuidado, que no te vean los soldados de la derecha. Si vas en esa dirección sólo verás enemigos que puedes eliminar además de cajas fuertes y munición. Por el otro lado está la sala de juegos. Tendrás que matarlos a todos sí o sí, ya verás por qué. En la siguiente sala verás que han hecho barricadas, que hay más mafiosos y también miembros del G22 que te ayudarán (si eres amigo de Albatross), son los que llevan la cara cubierta. Un poco más adelante verás la preciosa habitación de Brayko y, al lado de la señorita en cueros, su ordenador.

Una puerta secreta se ha abierto al otro lado de la señorita, entra por ella, ahora tienes que encontrar a Brayko. Aquí hay bastantes enemigos también, pero estos no saben que llegas, por lo que puedes eliminarles más silenciosamente. No te olvides de coger todo el dinero que hay en las mesas de juego y sigue escaleras abajo. Hay un mafioso y también un kit de cura. Entra por la siguiente puerta. Aquí tienes que decidir si salvar a Albatross o ir a por los datos.

Si vas a por Albatross ahora tendrás apoyo de sus sicarios. Ve recto hacia el patio y de ahí hacia la puerta Oeste. Dentro está él. Le salvarás de varios enemigos y te ayudará también.

Si vas a por los datos, tendrás que entrar por la misma puerta que al principio. Y después sigue hasta el fondo del todo. Baja y cuidado, hay una torrera automática en el techo. Piratea los dos ordenadores y la cámara acorazada se abrirá. Tienes los datos.

Decidieses lo que decidieses, ahora tienes que ir a la puerta Sur para enfrentarte a Brayko. Hay un montón de enemigos nada más entrar que te harán retroceder, parecen kamikazes. Así que ten paciecia y no dudes en ir para atrás cuando te rodeen o lanzar granadas. En la puerta siguiente verás a Brayko. Prepárate para la batalla, es muy dura.

Hay tres fases. En la primera está sólo y se mueve continuamente de la cobertura de la izquierda a la de la derecha, pero tiene ventaja sobre ti al estar más alto. No te muevas de tu sitio y atácale cuando se mueva. También puedes lanzarle granadas para hacerle salir. Pero ten precaución, apunta muy bien. En la segunda te atacará con un cuchillo. No le hagas frente cuerpo a cuerpo, huye de él y dispárale como puedas. Te hará daño en alguna ocasión, pero basta con que le impactes con unas pocas balas. En la tercera está aún más arriba y además vienen sicarios al fondo. Despáchalos aunque aparezcan más, porque cuando haya un fogonazo aparecerá Brayko de nuevo con el cuchillo. Aprovecha para darle cuando se detenga o cuando esté a distancia y la batalla terminará en unos minutos. Después tendrás una elección aunque, si no le matas conseguirás un nuevo aliado, otra misión y suculentos beneficios.



TAIPEI

EQUIPO

Bienvenido a Asia

Espera a hablar con Hong Shi y Steven Heck para conseguir nuevos objetos para la tienda. Tampoco te creas que tendrás nada especialmente interesante, pero sí información adicional en forma de ventajas que serán muy útiles en las siguientes misiones.

EVITAR QUE SURKOV SE ESCAPE

Piratea el ordenador y entra por la puerta. En esta zona hay muchos enemigos, y tienen antibalas. Así que ve por el pasillo Este y después entra en la zona central. Mejor acaba con todos los enemigos aunque tenga que ser abiertamente. Después sube las escaleras del Oeste para ir a la segunda planta. Allí hablarás con Surkov. Un consejo, acepta su acuerdo.

TAIPEI / OPERACIÓN: VERDADEROS HEREDEROS

Tu objetivo en Taipei es intentar frustrar el asesinato de Ronald Sung, presidente de Tawian. El piso es cutre ¿eh? Pues ve a la ducha y enciéndela... Esto está mucho mejor, ¿verdad? Comenzemos.

CONTACTAR CON HONG SHI

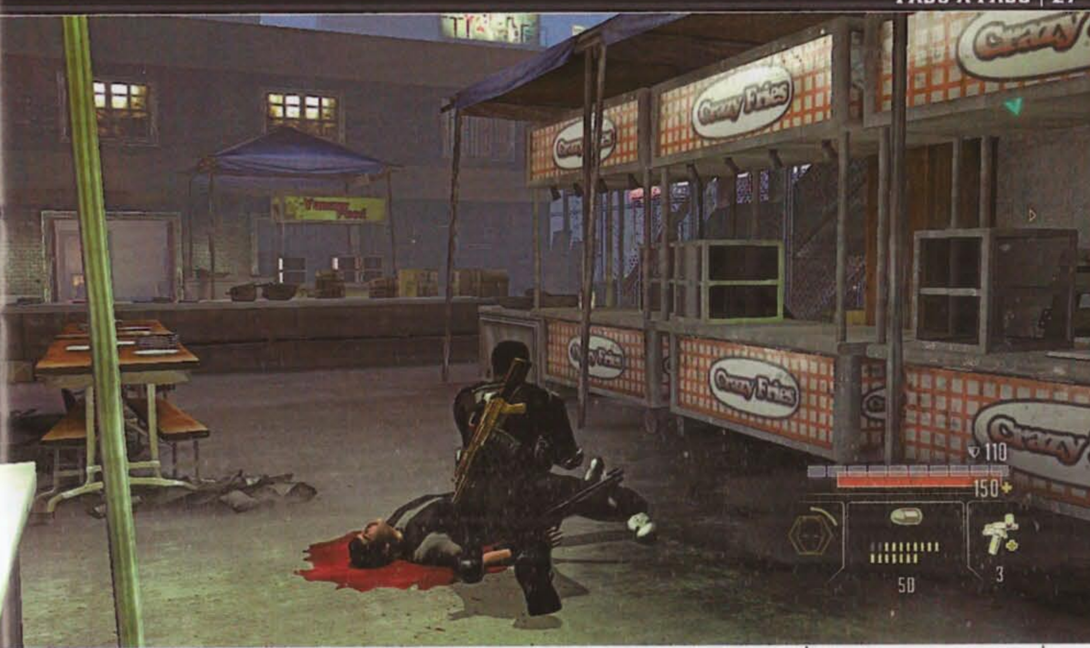
Misión de diálogo. A Hong Shi, jefe de la Tríada, le gusta la gente cortés y directa. Pórtate bien y te encargará una pequeña misión a cambio de obtener información.

CONTACTAR CON STEVEN HECK

Otra misión de diálogo. Se trata de un informador local que sabe mucho sobre la situación de Taipei. Bromea todo lo que puedas con él, eso le gustará y te ganarás su favor. Te dará información valiosa y una nueva misión.

INVESTIGAR EL RASTRO DE DATOS DEL BARRIO DEL ALMACÉN

Aquí también está el G22, pero no son tus amigos... Acaba con el guardia que tienes cerca sin hacer ruido y que no te vean las cámaras. Para ello entra en la habitación de al lado y salta al medio cuando las cámaras se muevan. Después a la puerta abierta del fondo hay un paso. Y ahí podrás cortar la corriente de las cámaras. Abri la puerta que hay al lado y desciende por las escaleras. Sigue recto por el pasillo hasta la sala con un guardia. Llegar ahí era tu primer objetivo, ahora hay que bajar al patio de abajo para acceder a la red pero, como ves, está muy vigilado. Puedes ir por la parte de arriba si fuerzas la puerta de la izquierda, pero ve mejor por unas escaleras que hay al fondo a la izquierda, estarás abajo y cerca de tu objetivo mucho más fácilmente. De todas formas, tendrás que acabar con todo el mundo sí o sí, porque hay unas torretas que te verán hagas lo que hagas. Cuando hayas terminado sube a la parte de arriba y ve hacia el Sureste. Desde ahí hacia el Sur. Cerca de tu objetivo podrás apagar la dichosa alarma y seguir tu camino subiendo las escaleras. Ahora, en la superficie y con el helicóptero al fondo, más te vale ser cuidadoso o todo se llenará de sicarios del G22 y la torreta del helicóptero te lo hará pasar mal. Una buena opción es eliminar a los de arriba con balas subsónicas y al resto por la espalda. Una vez limpia la zona ve a la parabólica y piratea el ordenador. Tu objetivo ahora será escapar. Ponte a cubierto porque de la puerta que hay detrás tuya saldrán soldados. Entra por ella y ve hacia el Oeste. Hay una última zona con un par de enemigos, cámaras y torretas automáticas. Tienes que ir abajo, al Oeste para abrir la puerta que está al Norte de la estancia. Fuera hay más enemigos y tendrás difícil la salida pacífica. Son muchos y tienen bien vigilada la zona. Tu salida final está al Oeste, en la verja tras la que se ven varios edificios. Para abrirla anula el teclado.



El coordinador

Siempre será la voz que te ayude desde la distancia, escúchale porque te dará buenos consejos. En la mayoría de las ocasiones será Mina, aunque hay más personas que cumplirán ese papel.

ASALTAR EL CUARTEL GENERAL DE LA TRÍADA EN LOS SUBURBIOS

Tienes que machacar a los desertores de la organización de Hong Shi. Si no lo has hecho ya, compra el mapa de la zona y la ruta alternativa que te proporcionan en la Clearinghouse. En esta misión es importante que seas sigiloso. No hay mucha vigilancia, por lo que si consigues llegar a los tres objetivos a matar sin que te vean, con un simple golpe en la espalda les matarás. Si no, el enfrentamiento será más como si fueran jefes debido a su cantidad de vida. Primero hay que derrotar a 'Red-Eye' Jin. Está muy cerca, dentro de la casa a tu izquierda, en la segunda planta. A Jin le en-

TAIPEI

contrarás sólo en la sala. Cuando acabes con él piratea el ordenador, así desactivarás las cámaras. Abajo hay otro PC a piratear.

Tu siguiente objetivo es Tony Tseng. Tienes que salir de la casa y atravesar todo el patio sur para ir por la escalera Sureste. Mejor sal por donde viniste, la puerta principal te expondrá demasiado. Sólo hay un soldado en el patio pero si te ve y da la alarma vendrán más. Cuando cruces al otro lado del puente ve por la primera a la derecha, de ahí hacia abajo y sube las escaleras. Hay un fusil de francotirador que te será muy útil para acabar con el enemigo del patio y con quien se asome en la otra casa, que es en la que está Tseng, más protegido. Cuando acabes con él ve por el pasillo entre edificios de la planta de arriba y al fondo verás un PC que piratear con información relevante y una tirolina. Úsala y ya puedes ir a por el tercer objetivo, Eric Chung.

En este callejón, tienes que entrar en la puerta de la izquierda, subir, ir por la pasarela entre edificos y bajar de nuevo. Éste es el camino correcto. Y en esta nueva calleja, por la puerta Sureste, escaleras arriba para volver a bajar por la escalera de mano. Al fondo de esta zona hay tres enemigos. Cuando los superes coge el dinero de la mesa y fuerza la cerradura. El camino no tiene pérdida hasta Chung, al Sur del mapa. Pero sí unos cuántos enemigos fácilmente asesinables sigilosamente y dinero en una estancia adyacente, así como dos ordenadores que piratear. Házlo aún exponiéndote con bombas IEM, porque volverás las torretas en contra de tus enemigos y sólo te quedará esperar a que les maten.

Nada más acabar llegarán varios enemigos por el Sureste y por el Norte. Acaba con los que están a tus espaldas y colócate en la torreta manual para machacarles. Las automáticas también ayudarán. Cuando todo esté limpio habrá terminado la misión. Antes de volver al piso habrá un diálogo con Hong Shen. Nuestro consejo, que te muestres profesional y cauteloso, es mejor tenerle de amigo que de enemigo.

RECUPERAR LOS DATOS DEL NSB DEL GRAND HOTEL

Tienes que infiltrarte en el hotel y averiguar las pistas que el NSB (la CIA taiwanea) tiene sobre el asesinato. Hay muchísima información de utilidad a la venta sobre esta misión, cómprala. En ella estaréis involucrados Mina, Heck, Scarlet y tú.

Empiezas en la habitación del hotel y primero tienes que llegar hasta Heck. Sal de la habitación y ve a la derecha hasta el ascensor. Estarás en un piso de máxima seguridad. Verás que hay jaleo gracias a Heck, procura no matar a los guardias, sino dejarles K.O., porque a Mina no le gustará

EQUIPO

PROYECTILES TRANQUILIZANTES

Son indispensables en esta misión, ya que no debes matar a nadie. Cómpralos en la tienda, aunque en el hotel encontrarás algunos.



nada. Tienes que desactivar las cámaras pirateando el PC que hay en la sala que ves al entrar y también el del fondo para obtener el mapa de la convención. Ahora tienes que ver a Scarlet, saliendo de esta sala al fondo a la izquierda. Sube las escaleras hasta la planta 14, donde está Scarlet. Después sube a la 16 y entra donde pone "employees only". Hay un cuadro con una caja fuerte dentro y un PC que piratear para cumplir un objetivo, incriminar al miembro de Halbech. Entra después por la siguiente puerta y mucho cuidado con cámaras y guardias. Recuerda no matar a nadie. Tu objetivo está al otro lado del pasillo, no bajes, hay cámaras. Entra en la habitación, recoge la placa y sal. Tienes que entrar por la puerta de abajo , lo que será más complicado ya que hay guardias y más cámaras de seguridad. Lo mejor, acabar con uno y cuando el otro vaya a ver qué ha pasado, entrar rápidamente en el ascensor.

En esta nueva planta tienes que Adquirir información del NSB. Ve recto y fuerza la cerradura del fondo a la izquierda. Así entrarás por la parte de atrás, donde nadie te espera. Tampoco mates a los miembros de NSB, dispárales con tranquilizantes o déjales K.O.. Después piratear el ordenador y extrae el expediente de Heck. Y ahora hay que escapar. Ve hacia Este, a la estancia enorme con un dragón en el centro. Hay muchos guardias, así que tendrás que ser muy muy prudente. Dispara pocas balas, usa bombas cegadoras y deja K.O. a los que se interponga en tu camino, pero no te entretengas porque seguirán apareciendo más guardias. Corre en cuanto

QUEDANDO BIEN

Tanto tus respuestas como determinadas acciones gustan más o menos a los personajes del juego. No cambian demasiadas cosas, pero sí su actitud hacia ti. Por ejemplo, si matas policías inocentes perderás confianza con Mina.

TAIPEI

EQUIPO

Mucho apoyo

La misión "Interceptar los planes de asesinato" es complicada, así que te vendrá bien una ayuda. Pasa por caja y te echarán una mano el G22 (si no dejaste que mataran a Albatross) y Heck.

puedas a la escalera de la izquierda, hay una puerta que te llevará a un ordenador que desactivará el bloqueo de la puerta y que en teoría te permitirá salir. Ve a la puerta principal y verás que sigue cerrada. Te toca ir hacia el Sur, por la puerta justo detrás de la recepción. Un poco más adelante habrá un ascensor por el que escapar y terminar la misión.

INTERCERPTAR LOS PLANES DE ASESINATO

Tienes que interceptar un intercambio sobre datos acerca del asesinato del presidente. Verás que estás encerrado. Ocúltate de la puerta Noroeste porque vendrán miembros de la policía secreta (sí asesinables), puedes hacerlo tirándote al agujero y saliendo por unas escaleras al Noroeste. Sigue recto y entra por la puerta que te llevará a la zona superior de nuevo. Tu objetivo es acceder a las vías del metro. Desde aquí podrás subir más pero ten cuidado porque los soldados están alerta, y son muchos. Tendrás que seguir ascendiendo probablemente enfrentándote a ellos. Son bastante duros, así que prepárate y, si puedes, no utilices tus botiquines, hay uno un poco más adelante. Sigue rectoy habrás completado tu primer objetivo. Un poco más adelante, podrás meterte por las tuberías para huir de los soldados. Tienes que acabar con el soldado que ves ir un poco más hacia delante para tirarte. Aquí también hay vigilancia, pero no te expones tanto. Tienes que llegar a la estación. Podrás subir siguiendo hasta el fondo por unas escaleras y retrocediendo un par de metros hacia la puerta. Unos pasos más y habrás llegado a tu segundo objetivo, la estación.



TAIPEI

Ojo, aquí hay policías normales también, de esos que no mola matar. Así que coge tus balas tranquilizantes y ve hacia el norte. En la parte de arriba hay dos policías dentro de la garita. Primero ve a neutralizar las cámaras pero con cuidado porque abrirán la puerta y te podrían ver. Tendrás que dejarles K.O. Después ya podrás desactivar las cámaras anulando el teclado. Entra ahora en la garita, piratea el ordenador, baja las escaleras y abre la puerta. Estarás de nuevo en la estación. Ve al Sur y baja por las escaleras hasta la planta inferior.

Ahora la cosa se pone divertida. Acaba con la policía secreta, eso sí, Heck te ayudará, y ve corriendo hasta la puerta del fondo. Bajando hay más policías. Tendrás que matarlos, pero ten cuidado porque pasan trenes. Cuando hayas acabado con todos ve hacia el Norte. El hombre al que persigues correrá vías arriba, ve detrás. Cuando te enfrentes a él mátale rápido mientras vas un poco más hacia delante y cambias el sentido de las vías del metro o morirás atropellado. Tras hacer esto habrás recuperado los datos.

Torretas traicioneras

Cuidado con las automáticas. Hay veces que, aunque hayas acabado con ellas, dispararán unas últimas balas, así que antes de exponerte asegúrate de que explotan.

CONTACTAR CON EL PRESIDENTE SUNG

Otra charla, esta vez con el mismísimo presidente. El resultado dependerá de la decisión que tomaste al final de la anterior misión. Una pista para no desvelar más de la cuenta: sólo hará caso a las pruebas que tengas.

DETENER A OMEN DENG EN EL MÍTIN DEL MEMORIAL

Si has mantenido buenas relaciones con la Tríada y con el G22, ambos te debes llegar al jardín. En esta primera zona hay bastantes enemigos. Si compraste el fusil de francotirador lo tendrás a tu derecha y podrás matar a muchos. Si te ven destruirán el puente, así que ve por el Este. Usa la tirolina más adelante, sal de la casa y escaleras arriba llegarás al jardín. Tu siguiente objetivo es asegurarlo, para lo que tendrás la ayuda del G22 si salvaste a Albatross. Entra en el templo y usa la torreta. Ayudarás a los hombres de la tríada contra tus enemigos. Así habrás asegurado el templo y tomado las puertas del jardín. Y a la derecha de la torreta podrás piratear un ordenador para desactivar las automáticas de más abajo. Usa la tirolina o baja por la puerta que hay fuera y a tu derecha. Esta zona también habrá que asegurarla y continuar por la puerta del fondo a la izquierda.

Ahora tienes que salir de los jardínes, que vuelven a estar llenos de enemigos. Estás sólo, pero podrás aprovecharte de las numerosas coberturas, porque no quedará más remedio que disparar con lo mejor que tengas. Cuando termines ve al edificio Este desde arriba (pero no olvides desactivar las cámaras en el PC de un edificio al Noroeste y coger la bolsa con

EQUIPO

Mucha información

Para la última misión de Taipei puedes comprar mucho apoyo además del que ya tienes. Heck suministrará armas a tus aliados, una vía de acceso alternativa, un fusil francotirador y posibles fallos de seguridad a aprovechar. Cómpralo todo. Y si te queda dinero, equipo nuevo, sobre todo armas y armaduras. Esta misión es una auténtica guerra.

FINAL

10000 $ de enfrente). Sube el edificio y en el balcón, antes de tirarte, mata a los malos que veas. Cuando ya esté todo limpio ve a la puerta Este, donde las torretas, y habrás salido por fin de los jardines.
Es hora de entrar en el Memorial Hall. Allí te espera Deng. Está a lo lejos. Si llevas fusil, concéntrate en él desde la distancia, si no, te tendrás que acercar y lo pasarás peor. Eso sí, contarás con mucho apoyo, así que olvídate de los esbirros. Cuando le dañes un poco huirá. Ahora puedes entrar en el Memorial. por una puerta a la derecha. En la estancia en obras ve subiendo. Está lleno de enemigos que te asediarán a cada momento. Ataca a Deng en cuanto le veas. Primero subirás por la izquierda, después pasarás al otro lado con una tirolina. Sigue ascendiendo, no tiene pérdida, pasando por otra tirolina para ir de nuevo al otro lado y de ahí al suelo. Sigue por el pasillo hasta la puerda grande de en medio. Tras el vídeo tendrás a Deng a tu espalda, será la batalla final. Ten cuidado porque se hace invisible, pero no es demasiado duro. Atácale cuando se mueva y cúbrete cuando te dispare. También le harás daño en el cuerpo a cuerpo. Vendrán soldados, pero si no te incordian mucho pasa de ellos. Tras un rato acabarás con él. Podrás decidir entre matarle o no. Mejor no lo hagas, sabrás muchas cosas. Fin de Taipei.

FIN DEL JUEGO / OPERACIÓN: CÍRCULO COMPLETO

CONTACTAR CON SCARLET LAKE

Misión de diálogo. Nada relevante.

INFILTRARSE EN ALPHA PROTOCOL

Antes de nada, tendrás que seleccionar un coordinador para la misión final. Es posible que alguno no esté disponible por las decisiones que has tomado durante la aventura. Te recomendamos que elijas aquel con el que más reputación hayas conseguido.
Tras las conversaciones, tienes que escapar de la enfermería. Coge tu equipo de esta sala y ve al Sur. Aniquila la torreta y sube al ascensor. Ahora tienes que ver a Parker. Nada más salir acaba con los soldados y ve a la derecha. En los ordenadores podrás hablar con él o descargar unos datos. Haz lo que más te apetezca. Cuando termine la conversación cúbrete y acaba con los soldados, después ve todo recto y por la puerta de la izquierda. Tu coordinador se pondrá en contacto contigo y habrá explosiones. En la siguiente sala hay muchos soldados, uno en una torreta y otra automática. Acaba con ellos desde lejos y después pasa al otro lado para bajar de planta. Ve hacia el Sur, sube las escaleras del Suroeste y de ahí por la puerta Este. Aquí verás a Leland por una televisión. Te dirá que tienes que elegir entre salvar a Mina o irte a por él. Te recomendemos que vayas a por Mina, así que ve a la puerta Sur (la de tu izquierda). Aquí hay algunos soldados, una torreta automática y un puesto de cura, nada difícil. Ahora estás en la zona de entrenamiento. No tiene pérdida, pero sí soldados. Un poco más adelante llegarás a Mina, que está tras una puerta custodiada por dos torretas automáticas que tendrás que eliminar. Con Mina, haz el camino de vuelta, ahora te ayudará un rato. Vuelve a donde estaba la cámara y ve hacia el Oeste. Tu coordinador te ayudará con los soldados. Después ve recto y sube de planta para encontrarte con él. Baja por la tirolina de la izquierda y de ahí por las escaleras hasta la siguiente sala grande, un poco más adelante.
Aquí te enfrentarás a Parker. Hay tiempo límite, así que evita disparar a los soldados y ve a la parte de abajo de las escaleras que llevan a la sala. Ahí hay un ordenador que desactiva las torretas y abre su sala. Ve corriendo a él y con unos cuantos puñetazos bastará, es muy débil. Piratea el PC para desactivar la cuenta atrás y sal por la otra puerta hasta llegar a un elevador. Ya arriba, ve al fondo a la derecha y baja. Te espera Darcy.
Darcy está muy lejos y apunta rápido, así que no intentes dispararle de lejos. Además, te lanza bombas de cuatro en cuatro. Elimina a todos los enemigos que se te vayan acercando y ve de cobertura en cobertura avanzando. Tienes que ir a la atalaya de la izquierda y subir. Ahí hay un fusil de francotirador. Si eres rápido a Darcy no le dará tiempo a tirarte bombas dentro de la atalaya. Cuatro tiros bastan para matarle.
Cuando acabes con todos sigue por el camino del fondo todo recto. Al llegar a la siguiente zona verás que hay un helicóptero. Te ataca, hay varios lanzamisiles. Uno detrás encima al poco de llegar, otro en la esquina izquierda del camino, antes de subir, tres en las atalayas y uno en el medio. Si aciertas con todos caerá. Si no lo consigues, tendrás que gastar algunas balas también. Cuando suene el silbido, corre hacia otro lado o te dará el misil. No tardarás demasiado en acabar con el helicóptero. Cuando termines, ve al fondo a la derecha. El camino no tiene pérdida hasta la zona de las torretas. Sin que te vean sube a la atalaya, elimina la torreta que hay ahí y después ve a por las de abajo y a por los soldados. Cuando acabes con ellos ve por la puerta que se abrirá y sube en el ascensor. Es el final.
Aquí está Leland con un lanzamisiles, no le ataques, es inútil. Acaba con aquellos enemigos que puedas mientras corres y subes por las escaleras del fondo. Desde ahí por el camino y terminarás llegando a su sala. Abre la puerta y pégale. Todo acabará tras unos cuantos diálogos. Fin.

DECISIONES
Aquellos aliados o enemigos que hayas conseguido antes repercutirán en la misión, aunque la estructura no varía. Habrá gente resentida, otra que esté esperando información y gente que te pueda ayudar de manera más evidente.

FINAL

EQUIPO

EL FINAL
Dalo todo y gasta todo el dinero que tengas en mejorar tu equipo porque éste es el final del juego. Ve muy bien equipado, con tu mejor arsenal y tu mejor armadura, y que sea resistente. Aquí más te vale tener una armadura de protección que una sigilosa, pues la mayoría de las veces los enemigos estarán alerta y tendrás que atacar directamente.